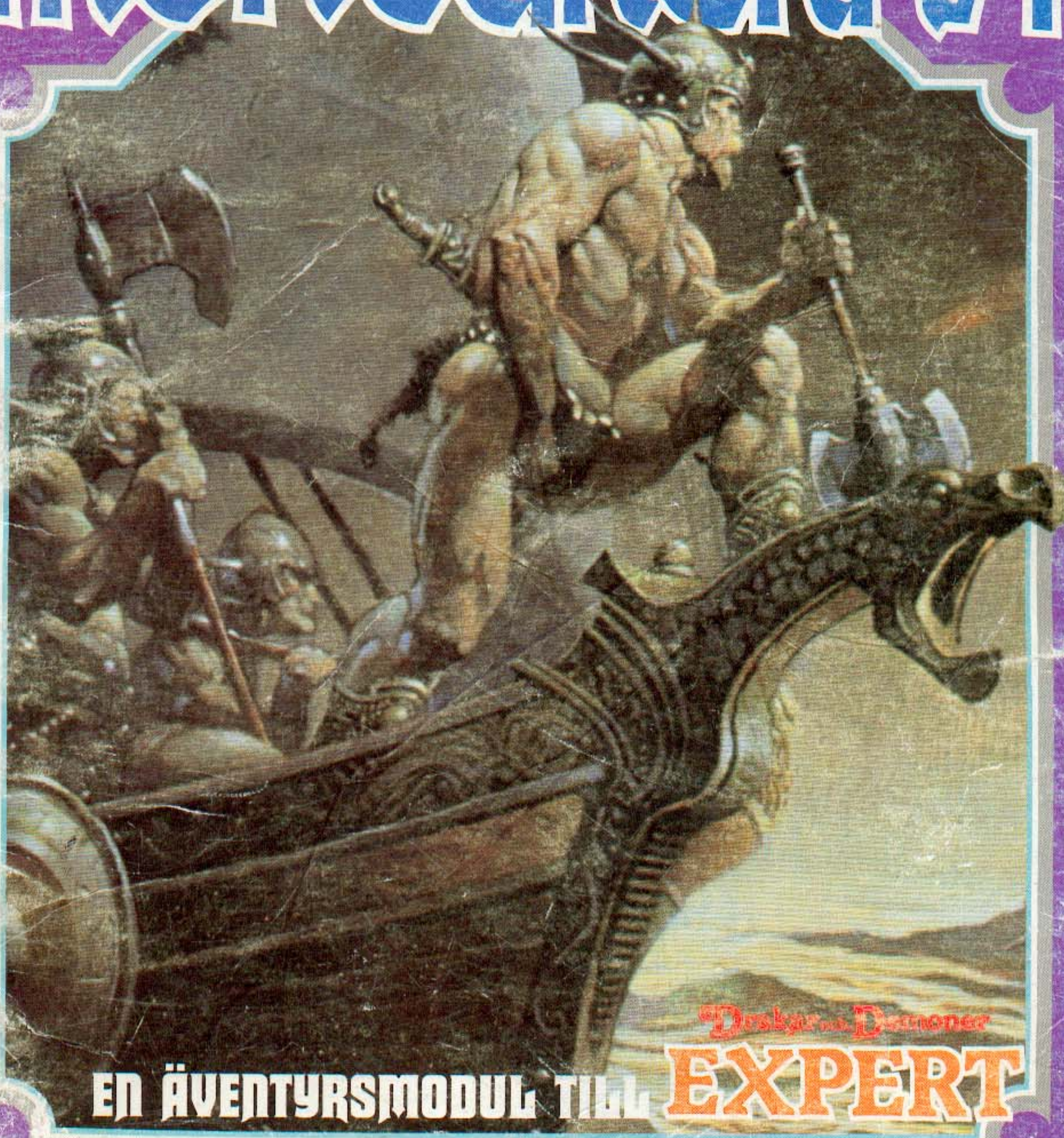
EREBALTOR

MONTURERNA

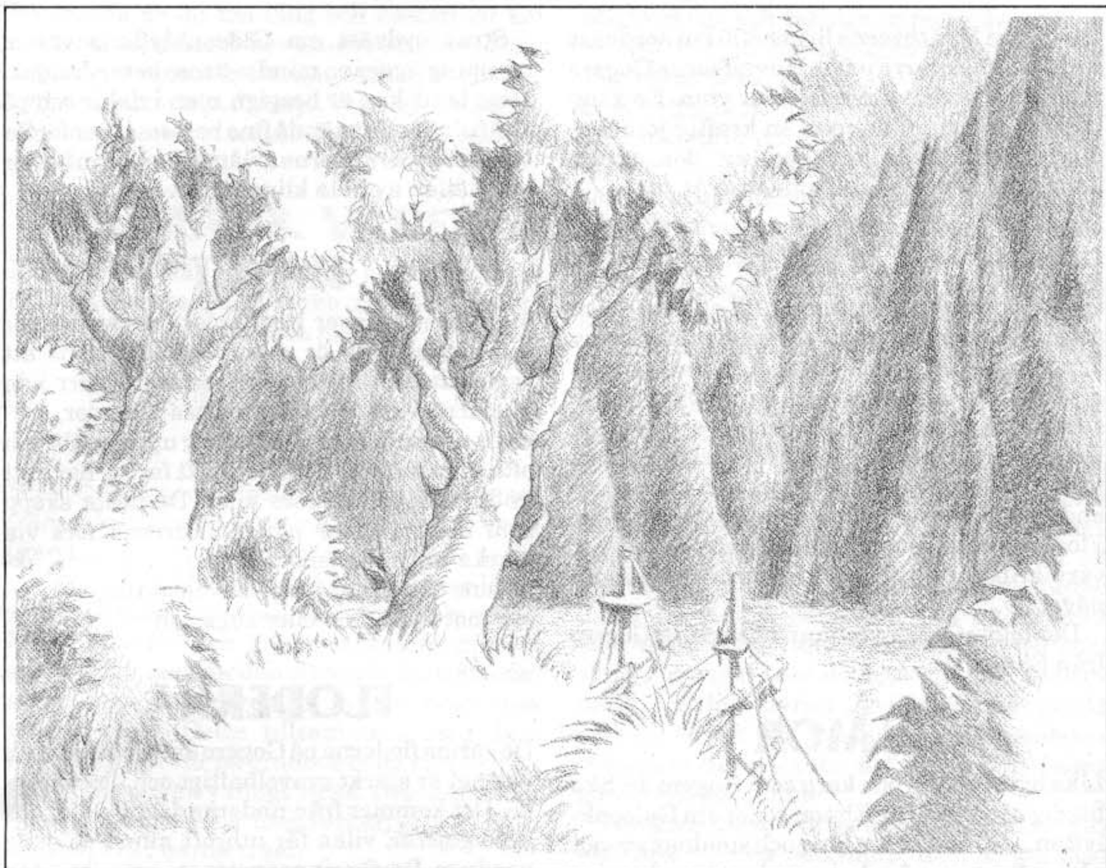


EN ÄVENTYRSMODUL TILL

Drakar och Demoner

EXPERT

• MONTURERNA •



KONSTRUKTION:
Jonas Lindblom

REDIGERING:
Henrik Strandberg, Johan Anglemark, Olle Sahlin, Anders Blixt

GRAFISK FORM:
Stefan Thulin

ORIGINAL:
Stefan Thulin

PRODUKTION:
Nils Gullikson

ILLUSTRATIONER:
Marc Grieves Håkan Ackegård

OMSLAG:
Frank Frazetta

KARTOR:
Nils Gulliksson, Henrik Strandberg

REPRO:
Hagbergs Repro

TRYCK:
Tryckproduktion, Västerås, 1989

GEOGRAFI

Ögruppen Monturerna ligger 800 km nordväst om Melukhas norra udde. Huvudöarna Gogero och Elmor utgör större delen av ytan. En gång hängde de samman, men en kraftig jordbävning, förmodligen orsakad av den tredje konfluxen år 599 f.O., skilde dem åt.

GOGERO

Gogero, den norra ön, består till största delen av ett klipplandskap. Dess kuster utgörs av ofta upp till 50 meter höga stup som gör det omöjligt att landstiga med en vanlig båt. Ur stenkolossen reser sig ett tiotal bergstoppar. Den högsta, Oredraki, är 3577 meter hög och nästan ständigt insvept i dimma, främst orsakad av öns 22 gejsrar och nära 200 heta källor. Floderna som rinner från källorna är mycket varma, ibland upp till 50°C, och innehåller inte något liv.

Den djupa Gideonklyftan i söder skiljer Gogero från Elmor.

ELMOR

Lika ogästvänlig och karg som Gogero är, lika bördig och livfull är Elmor, söder om Gideonklyftan. Den är 220 km lång och smalnar av mot söder. Även om nära halva ön består av bergiga områden, är Elmors berg bara knallar jämfört med Oredraki.

Ett ca 70 km brett bergsparti i norr är en fortsättning på Gogeros berg. De kallas Aginobergen. Här fanns redan på imarioternas tid flera rika silvergruvor. Vid bergskedjans södra sluttning växer en tät skog, rik på villebråd. Den smalnar av längre söderut och följer floden Miseva till Sangosjön. Fler mindre sjöar och tjärnar finns, alltför små för att placeras ut på kartan.

De södra och östra delarna av Elmor upptas av odlad åkermark. Landskapet är lite kuperat men bördigt. De nordligare kusterna är bergiga och branta, nästan som Gogeros, men de blir lägre och slätare ju längre söderut man kommer. På sina håll förekommer till och med breda och långgrunda sandstränder. Utanför Timar och ett par mil söderut, bildar klipporna naturliga hamnar på många ställen.

Strax sydväst om Gideonklyftans västra mynning ligger en mindre ö som heter Jalujak. Dess landskap är bergigt, men i dalar och på sluttningar finns ändå fina betesmarker för får och getter. Stränderna är långgrunda och består inte sällan av hala klipphällar.

HAVET

Monturerna ligger bra till för havsströmmar och vindar. Det är relativt problemfritt att segla hit från fastlandet i öster. Tyvärr kan vindarna vara förrädiska vissa perioder, speciellt under hösten. Det blåser upp snabbt och ofta utan varsel, och mer än ett fartyg har gått under utanför Elmors kust. De flesta skepp som förliser öster om Monturerna förs via starka undervattensströmmar mot Gideonklyftans östra mynning, där de antingen krossas mot klipporna eller sugs ned.

FLODERNA

De varma floderna på Gogero är helt livlösa och vattnet är starkt svavelhaltigt och illaluktande. Det kommer från underjordiska källor och heta gejsrar, vilka får utbrott minst en gång per dygn. Därför rinner vattnet i oregelbundna mängder utefter Gogeros branter och flödar samman i mycket strida floder, som i en slutlig katarakt störtar ner i havet. Speciellt imponerande är de fem vattenfallen i Gideonklyftan. En ständig dimma ligger över området.

Även Elmor har ett antal floder. De tre största, Miseva, Trangor och Durali, rinner upp högt uppe i Aginobergen. Vattnet i Miseva och Trangor är fullt drickbart, men Durali innehåller liksom Gogeros floder svavelhaltigt vatten. Detta beror främst på svavelkis i berggrunden. Övre Miseva är mycket strid och de otaliga forsarna övergår ibland till mindre vattenfall, vilket gör varje transport via floden till verkliga strapatser. Timmerrännor löser dock problemen för flottarna. Floderna är väldigt fiskrika (gäller ej Durali) och detta har satt sin prägel på Sangosjön, där Miseva rinner ut.

Floden på Jalujak, Sjaggån, innehåller drickbart vatten men är inte särskilt fiskrik.

SANGOSJÖN

Sangosjön är 35 km lång och nästan 20 km bred. Stränderna är bevuxna med diverse lövträd och bottnen är tvärdjup och dyig. Sangosjön är en utmärkt fiskesjö. Vid nedre Misevas mynning blomstrar två mindre fiskebyar, Sharfal och Dudhil.

KLIMAT & VÄDER

Montirerna har i huvudsak ett subtropiskt öklimat. Somrarna är varma med jämn nederbörd, vintrarna milda och nederbördsrika.

FLORA

GOGERO

I detta bergiga och näringsfattiga område växer främst knotgran och munkrygg. Knotgranen (namnet avser trädets förvridna stam) är ett mycket stryktåligt barrträd. Det växer långsamt och blir sällan över en och en halv meter högt. Innanför den grova barken är granen stenhård, vilket gör den eftersökt för träsnide, särskilt av bruksföremål. Tyvärr växer den väldigt glest. Detta tillsammans med dess hårdhet inverkar på granens höga pris – cirka 50 ggr dyrare än vanligt virke. Dessutom kan bara de skickligare hantverkarna (FV B4+) bearbeta det hårda träet.

På senare tid har knotgranen försvunnit helt från Elmor. Därför har en lag stiftats som förbjuder nedhuggning av trädet. Överträdelse straffas på samma sätt som stöld.

Munkryggen är ett meterhögt gräs som växer mycket tätt i de smala bergssprickorna. Den är grågul och utan blommor. Namnet syftar dels på sbintormunkarnas kåpor som färgas ljusgula av munkryggens rötter, dels på gräsets smidiga böjbarhet. Munkryggen växer också i Aginobergens nordligaste delar.

ELMOR

Vergiliskogen kan delas i två partier, berg och lågland. Högst upp finns ask, gran, lärkträd, bergtall och sälg. Längre ner kommer ek, kastanj och cypress. Vid Sangosjön växer mest sälg, björk och al. I sydöstra Elmor odlas olivträd och mullbärsträd, och strax norr om Zoduda förekommer mandelträd i vilt tillstånd.

I de norra skogspartierna växer träden så glest, att de lämnar ljus och näring åt en undervegetation. Främst är det fråga om täta sälgbuskage och taggiga nyponsnår, som gör skogen svårgenomtränglig för människan, men som också är ett gott skydd för vilda djur och ljusskygga individer. I skogsbryn och gläntor kan man hitta närande rötter av vergiliörten, välsmakande hallon och björnbär och högt saftigt gräs. Vid flodstränderna kan den sällsynta lyktbusken påträffas. Undervegetationen avtar alltmer söderut medan skogen tätnar. Ekarna ger ändock plats åt svampar, både giftiga och ätliga, samt mossor och lavar.

I södra Vergiliskogen växer den mörkröda blodlaven på trädstammar och stenar. Andûdax' samlare utnyttjar den till olika droger. Av de drygt tvåhundra svamparterna i Vergiliskogen är cirka 3% giftiga (dödligt, sövande eller paralyserande; giftstyrka 2T6) och 50% oätliga. Bland de giftiga kan nämnas den brandgula getingskivlingen som har utvecklat ett eget försvarssystem. På ovansidan av hatten ligger ett giftigt slemlager. Om någon, djur eller människa, vidrör detta slem med bart skinn, tränger dess dödliga gift in i hudens porer. Det har styrka 16+1T4 och har direkt verkan. Giftet går att ta vara på (handskar rekommenderas), men förlorar då en poäng giftstyrka per timme.

I skogens utkant växer månsvampen. Den är klotrund som en röksvamp, men är gul med ljusbruna, kraterliknande fläckar. Inuti svampen finns sporer, och om dessa får torka kan man utvinna ett grått pulver, som vid inandning kan orsaka yrsel av varierande grad beroende på svampens mognadsskede och offrets fysik. Giftets styrka är 10+1T6. Yrseln manifesterar sig genom att alla färdigheter och grundegenskaper halveras under 1T6 timmar. Får man pulvret i ögonen kan man bli blind under 1T6 dygn (50 % risk).

En svamp som är mycket eftertraktad hos Andûdax samlare är den så kallade jättechampinjonen. Till utseendet liknar den en champinjon, men hatten kan bli upp till två decimeter i diameter. Av jättechampinjoner kan man anrätta många goda stuvningar, och den är dessutom mycket mättande.

I de trädlösa bergens skrevor på norra Elmor växer främst munkrygg, men även fjällsippa, starr och blåklockor. I vissa skogsbryn, gläntor och vid övre Miseva växer den sällsynta häxör-

ten, vars stjälk utgör råvara till den förbjudna drogen ponuvera.

LYKTBUSKEN

Typ: Buske.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Flodstränder.
Lövform: Hjärtformade.
Lövfärg (höstfärg): Klargul (gråvit).
Blomtyp: Rosenliknande.
Blomningstid: Vår.
Frukttyp: Bär.
Fruktfärg: Orange.
Frukttid: Sensommar.
Delar som används för droger: Bär.

HÄXÖRT

Typ: Ört.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Skogsbryn, gläntor, flodstränder.
Lövform: Trekantiga.
Lövfärg (höstfärg): Grön (gulbrun).
Blomtyp: Sippa.
Blomfärg: Vit.
Blomningstid: Högsommar.
Delar som används för droger: Stjälk.

VERGILIÖRT

Typ: Ört.
Vanlighet: Vanlig.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Skogsbryn, gläntor.
Lövform: Långsmala.
Lövfärg (Höstfärg): Grön (gulbrun).
Blomtyp: Liljeliknande.
Blomningstid: Högsommar.
Delar som används för droger: Roten.

SGUCCO

Effekt: En portion motsvarar en dags näring.
Form: Ljusbrun dryck.
Konsumtion: Drickes.
Verkningstid: Ett dygn.
Efterverkningstid: 1T4 dygn.
Efterverkning: Efter FYS dagars kontinuerligt bruk drabbas konsumenten av diarré.
Ingredienser: 250 gram rötter från vergiliörten (ungefär 10 rötter), vatten och kryddor (för smaksättning).
Färdighet: Drogkunskap.

OJKEL

Effekt: Ormserum med styrka 1T4+6.
Form: Rött pulver.
Konsumtion: Blandas med vätska och dricks. Väntetid: 1T3 SR.
Efterverkningstid: 1T4 dygn.
Efterverkning: Svaghet (STY, FYS, SMI och alla relaterade färdigheter halveras)
Ingredienser: 50 gram lyktbuskebär, 15 gram svalblod och en tesked hjorthornspulver.
Färdighet: Drogkunskap, läkeörtkunskap.

PONUVERA

Effekt: Brukaren får kraftiga hallucinationer följda av en djup, behaglig sömn i 1T8+8 timmar.
Form: Torkade fibrer.
Konsumtion: Rökes.
Väntetid: 1T3 minuter.
Efterverkningstid: 2T10 timmar.
Efterverkning: Huvudvärk (INT, PSY, KAR och alla relaterade färdigheter halveras). Dessutom är drogen beroendeframkallande. Efter första användandet måste offret övervinna siffran 10 med sitt PSY eller frestas att ta en ny dos. Efter varje användande ökar siffran med 1 poäng. En ponuveraberoende person gör allt för att få tag i en ny dos (helst innan efterverkningen går över).
Ingredienser: 25 gram häxörtstjälkar.
Färdighet: Drogkunskap.
SL: Framställning, innehav och försäljning av ponuvera bestraffas som hembränning.

FAUNA

GOGERO

Näringstillgången på Gogero är alltför mager för att så många andra djur än fåglar och smågnagare ska kunna leva där. På havsklipporna ligger tusentals sjöfågelbon. Här finns olika mås- och trutarter och även en del sällsyntare fåglar. Detsamma är förhållandet på norra Elmors öst- och västkust. Det händer att modiga män klättrar nedför de branta klipporna för att plundra fågelbon på ägg, när vädret tillåter.

På Gogeros bergstoppar finns flera örnbon, vars fruktade ägare oförtjänt skaffat sig dåligt rykte genom historier om bortrövade barn.

ELMOR

FÅGLAR

I lövskogarna sjunger ett myller av sångfåglar. Kråkorna är fruktade av dessa och föraktade av människan, men är nyttiga varelser i det ekologiska systemet.

En speciell skata, stenskatan (förmodligen uppkallad efter de projektiler som ofta kastas mot den), är tusen gånger så tjuvaktig som dess släktingar på fastlandet. Mången vandrare har efter en slummer vid vägkanten vaknat och funnit sig berövad penningpung och smycken. Stenskatans speciella egenskap att se och eftertrakta glänsande föremål, som är dolda för andra varelser, har gjort den eftertraktad som husdjur bland tjuvar och rövare. En och

annan har också insett skatans inneboende förmåga att hitta dolda skatter, och har därmed blivit rika på kuppen. Att fånga en stenskata är inte lätt, att tämja den ännu svårare (träningsvärde 20). Priset på en tam skata är högt på svarta marknaden, och straffet för innehav är hårt. Skottpengarna på en stenskata ligger runt fem silvermynt.

I de lugnare vattendragen kan man finna änder, ankor och svanar året om. Från Sangosjön hörs lommens hesa skri.

DÄGGDJUR

I Elmors bergigare delar lever ett litet antal brunbjörnar. De är vanligtvis rätt skygga och brukar inte störa gruvarbetare eller jägare. Om man skulle träffa en ensam björnunge, bör man dock springa så snabbt man kan, ty björnhonorna är måna om att skydda sina ungar. I sällsynta fall kan någon björn bli farlig för folk och fä, och bli en s.k. slagbjörn.

Det finns rävar och vildhundar i hela skogen. Dessutom finns några enstaka exemplar på landsbygden. Speciellt rävarna har en tendens att reta bönderna till vansinne genom att terrorisera hönshusen. Vildhundarna är korsningar mellan imariotiska jakthundar (som flydde till skogs när Imária tog kontroll över människorna) och bortsprungna byrackor. De låter större och farligare än de är och flyr hellre än illa fäktar men kan vara ganska stora i käften på lite avstånd. Rävarna brukar stryka omkring ensamma medan hundarna samlas i små flockar (3T4).

Ett relativt vanligt djur som ibland kan utgöra en fara för skogsvandrare är vildsvinet. Det anfaller bara om det känner sig hotat eller provoceras. Det händer dock ibland att något enstaka exemplar går bärsärk. Vildsvin är jägarnas vanligaste storviltbyte.

I Vergiliskogen huserar även hjortar och rådjur, andra populära jaktbyten, som dessutom ger vackra troféer.

Elmor befolkas naturligtvis även av en hel del gnagare och andra smådjur. I skogarna finns ekorrar, igelkottar, möss och harar. På landsbygden finns gott om sork och råttor (till böndernas stora förtret). Råttor förekommer också i stor utsträckning i Timar, trots ambitiösa utrotningsförsök av speciella råttfångare.

HISTORIA

FORNTIDEN

Ögruppen Monturerna upptäcktes runt år 1300 f.O. av krunska sjöfarare. Några år senare beslöt man att sända dit fyra skepp med kolonister, sammanlagt drygt 200 personer, vilka snabbt anpassade sig. Man byggde vägar, hamnar och en stad på öns mitt. En ung kvinna, systerdotter till en krunsk adelsman, blev ledare över ön. Efter några decennier hade man nått stor ekonomisk framgång. Man hade funnit silver i bergen och handeln med omvärlden var i full gång. Under några århundraden såg allt bra ut för kolonin. Monturerna blev allt rikare och mäktigare och bröt sig loss från Kruns grepp 1117 f.O..

Plötsligt, 1018 f.O., upphörde all handel och kommunikation med omvärlden helt. År 996 f.O. framförde gråalver en teori om vad som hade hänt. De antog att riket drabbats av någon fruktansvärd farsot, som raderat ut hela befolkningen.

Man började undvika ögruppen, och det gick vilda rykten om pirater, om drakar som slagit sig ner på ön etc. Sanningen var ännu hemskare. Den unga drottningen, Karaleia VII, fick år 1022 f.O. en vision om en kvinnlig halvgud, som satt fångslad i en grotta någonstans i Monturernas berg. Gudinnan lovade i visionen Karaleia makt och rikedom, om hon befriade henne från sina fjättrar. Karaleia accepterade och sålde därmed omedvetet sin själ till Imária, de odödas och alla plågors gudinna. Efter två månaders sökande befriade Karaleia Imária från de bojor som hållit henne fången sedan urminnes tider. Karaleia blev Imárias viljelösa redskap för att förvandla hela befolkningen till gengångare. Transformationen var fullbordad år 1018. Detta nya folk kallade sig imarioter. Nu upphörde kommunikationen med omvärlden. Karaleia, nu en ljusskygg vampyr, uppförde med Imárias hjälp en underjordisk stad i berget mitt på ön. Monturerna hade fallit i mörkrets händer.

I över fyra sekel härskade Imária på ön, men år 598 f.O., under den tredje konfluxen, störtades imarioternas välde. Man hade året innan fått utstå svärmar med armslånga, männi-

skoätande gräshoppor, s.k. köttbitare, som hade halverat imarioternas odöda befolkning. För att rädda sig sökte resterande invånare skydd i den underjordiska staden, men dråpslaget mot imarioterna kom, när ön rämnade på mitten och drog med sig större delen av staden ner i djupet (nuvarande Gideon-klyftan). Tack vare astrologiska förutsägelser hann Karaleia fly till en krypta som klarade sig undan katastrofen, men har sedan dess varit instängd där. Efter den tredje konfluxen förblev Monturerna ett mysterium på fastlandet. Rykten gick bland sjöfararna om spökskepp och gastar, varför ön förblev orörd.

NYA TIDEN

År 370 e.O. blev Mauritz Bergenswäärd, en ung kardisk adelsman, fråntagen sin titel när faderns politiskt konspirerande planer uppdagades. Han sålde sin egendom för att börja på ny kula någon annanstans. Han begav sig ut på en sjöresa för att hitta en lämplig plats att slå sig ner på, och fann år 373 ögruppen nordväst om Melukha. Inom kort hade han väckt ön ur dess törnrosasömn. Mauritz och 500 kardiska följeslagare med familjer (främst oliktänkande minoriteter) byggde en fästning på en klippa och runt den en stad. Mauritz döpte staden till Timar, vilket betyder 'klippfästning' på forntunga. Man fann få spår efter imarioternas civilisation.

Snart gjorde sig Mauritz till härskare över ön och återtog sin familjs gamla hertigtitel. Här fanns bördig jord att odla och silver att bryta. Den unge Bergenswäärd var en hård härskare, men rättvis och god. Efter fyra års vistelse på ön äktade han en soldatdotter och fick en arvinge.

Mauritz dog ung, mördad vid 36 års ålder av en fanatisk anarkist, Gideon Barktunga. Som straff störtades han utför den klyfta, som senare fick hans namn: Gideonklyftan.

Enligt en grundlag som Mauritz I stiftade, ärver hertigens äldste son tronen om ingen annan överenskommelse görs (som i fallet med Benoval I och hans syster Abina). Om en tvist uppstår ingriper rådet (vilket hände i fallet med Mauritz II och hans systrar), och om arvingen inte har möjlighet att ta tronen i besittning (pga resa, utbildning etc) ska hans äldste släkting ta över, tills arvingen krönts (vilket hände medAdinovan II och Getzov II). Om arvingen är yngre än 16 år, förvaltar rådet makten.

Eftersom sonen, Adinovan, var alltför ung för att överta tronen, upprättades enligt lagen ett råd om sju man som skulle styra riket i hans ställe. När Adinovan fyllde sexton fick han hertiglig makt, men rådsmedlemmarna förblev hans rådgivare.

ADINOVAN I

Adinovan var en god och intelligent härskare. Han hade en synsk förmåga, och lyckades undvika åtta mordförsök innan han, vid 52 års ålder, dog av en hjärtattack när hans yngste son fick en tegelpanna i huvudet och avled. Han efterträddes av sina två äldsta barn, sonen Benoval och dottern Abina.

BENOVAL I

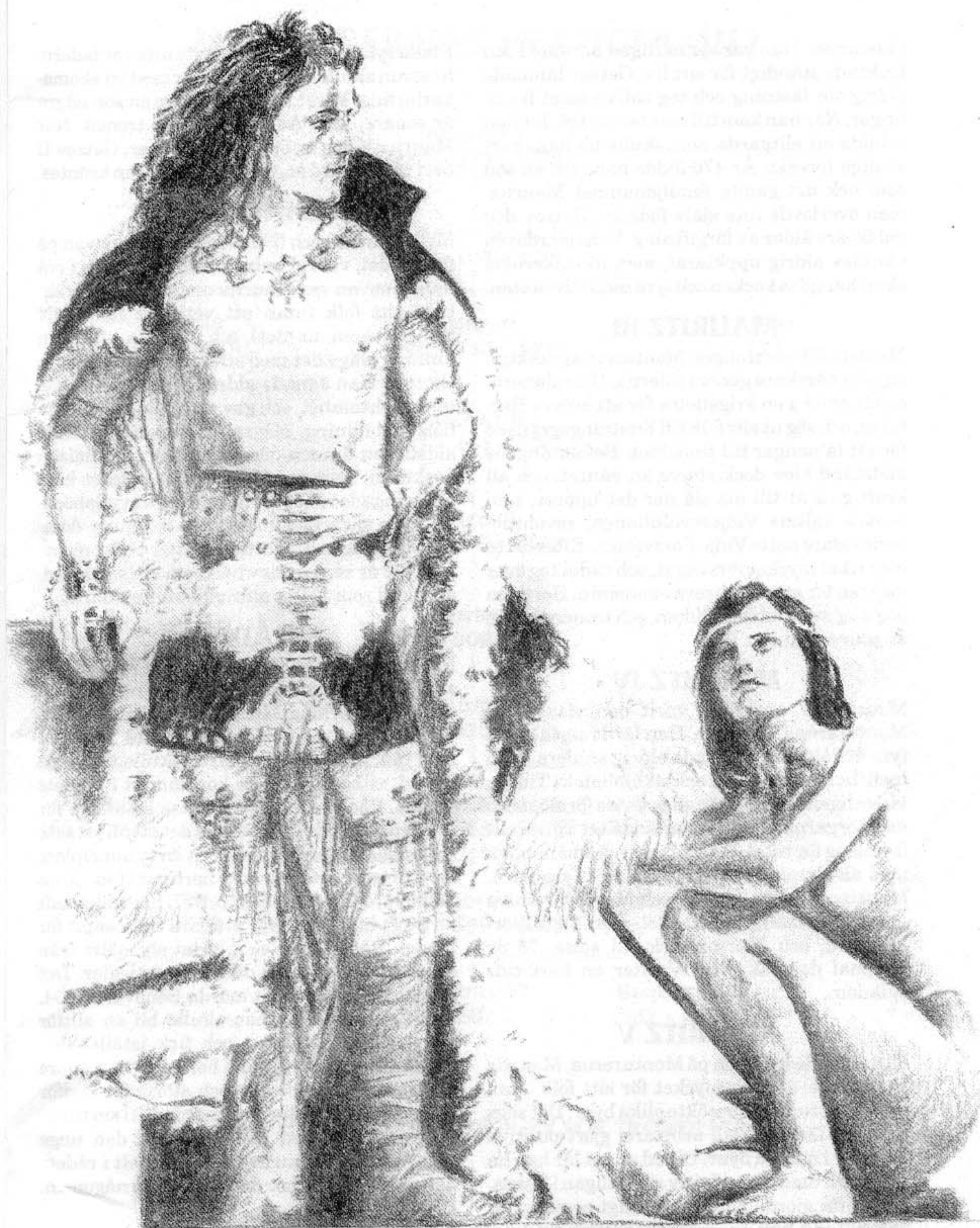
Benoval var kanske inte lika klipsk som sin far, men han fick tillsammans med sin yngre syster en förstklassig utbildning. Vid 34 års ålder, när hans far dog, ärvde han tronen, men delade rikets styre med sin syster. Det var detta syskonpar som stiftade Sbintorkyrkan för att hålla folket på plats, och samtidigt tjäna en liten slant på alla offergåvor. Båda dog ogifta år 441, när en del av fästningen träffades av blixten och brann ner. Benoval hade dock sått lite vildhavre bland hovdamerna, vilket resulterade i två döttrar och en son. Rådet valde sonen, Nicholas Hovenhielm, till hertig. Han antog namnet Mauritz II. Halvsystrarna fick aldrig veta vem som varit deras far, och de reste senare till Kardien för att gifta sig.

MAURITZ II

Mauritz II växte upp och uppfostrades i hovet men fick inte veta sin sanna identitet, förrän hans far, Benoval, dog och han kröntes. Mauritz styrde riket ganska slött, och överlät senare sin makt till rådet. Han levde resten av sitt liv som galjonsfigur. Under denna period införde rådet en lag på att alla invånare skulle dyrka Sbintor. Mauritz II fick vid 21 års ålder en son med en köpmannadotter som han senare äktade: Marina Gyldengreen. Mauritz dog en naturlig död år 496, 20 år efter sin hustru.

GETZOV

Den femte hertigen, Getzov, var en udda figur



i historien. Han var synnerligen paranoid och fruktade ständigt för sitt liv. Getzov lämnade aldrig sin fästning och tog sällan emot främlingar. När han kom till makten år 496, lät han utbilda ett elitgarde, som skulle bli hans personliga livvakt. År 476 födde hans fru en son som fick det gamla familjenamnet Mauritz, men överlevde inte själv födseln. Getzov dog vid 66 års ålder av förgiftning. Vem mördaren var blev aldrig uppklarat, men för säkerhets skull hängdes kocken och fyra man i livvakten.

MAURITZ III

Mauritz III var troligen Monturernas maktgirigaste härskare genom tiderna. Han planerade att skicka en krigsflotta för att erövra Bactulge, och sög ut sitt folk till bristningsgränsen för att få pengar till projektet. Befolkningens motstånd blev dock större än väntat, och all kraft gick åt till att slå ner det uppror, som senare kallats Vidjerevolutionen; revolutionens ledare hette Vidje Forsvatten. Efter detta blev riket mycket försvagat, och rådet tog över makten för att stabilisera ekonomin. Hertigen dog ung av en febersjukdom, och tronen ärvdes av sonen Mauritz IV.

MAURITZ IV

Mauritz IV anses ha varit den visaste av Monturernas härskare. Han lärde sig läsa vid fyra års ålder och slutade aldrig studera. Han instiftade en akademi och ett bibliotek i Timar, visserligen bara tillgängliga för de förmögnare medborgarna, men det var ändå ett kulturellt framsteg för riket. Han gifte sig så småningom med akademins arkivarie och fick fyra barn, Mauritz, Ainuva, Getzov och Martus. Ainuva gifte sig med en gammal adelsman, Olov Biörkenweed, och Martus gick till sjöss. 78 år gammal dog Mauritz IV efter en kort tids sjukdom.

MAURITZ V

Den åttonde hertigen på Monturerna, Mauritz V, intresserade sig mycket för sitt folk. Han reste ofta runt och besökte olika byar. Det sägs att han, förklädd till arbetare, gjort positiva insatser i många byar. Bland annat lär han ha hjälpt till med resandet av sjukstugan i Zukos. Allt detta gjorde honom ofantligt populär. År 565 äktade han en skomakardotter från Timar, som ett år senare fick en son, Adinovan II. Elaka rykten sade att Mauritz inte var fadern; hustrun skulle ha haft en affär med en skomakarlärling. Paret fick ytterligare en son några år senare, men Adinovan ärvde tronen. När Mauritz V dog år 597 tog hans bror, Getzov II över tronen i två år, varefter Adinovan kröntes.

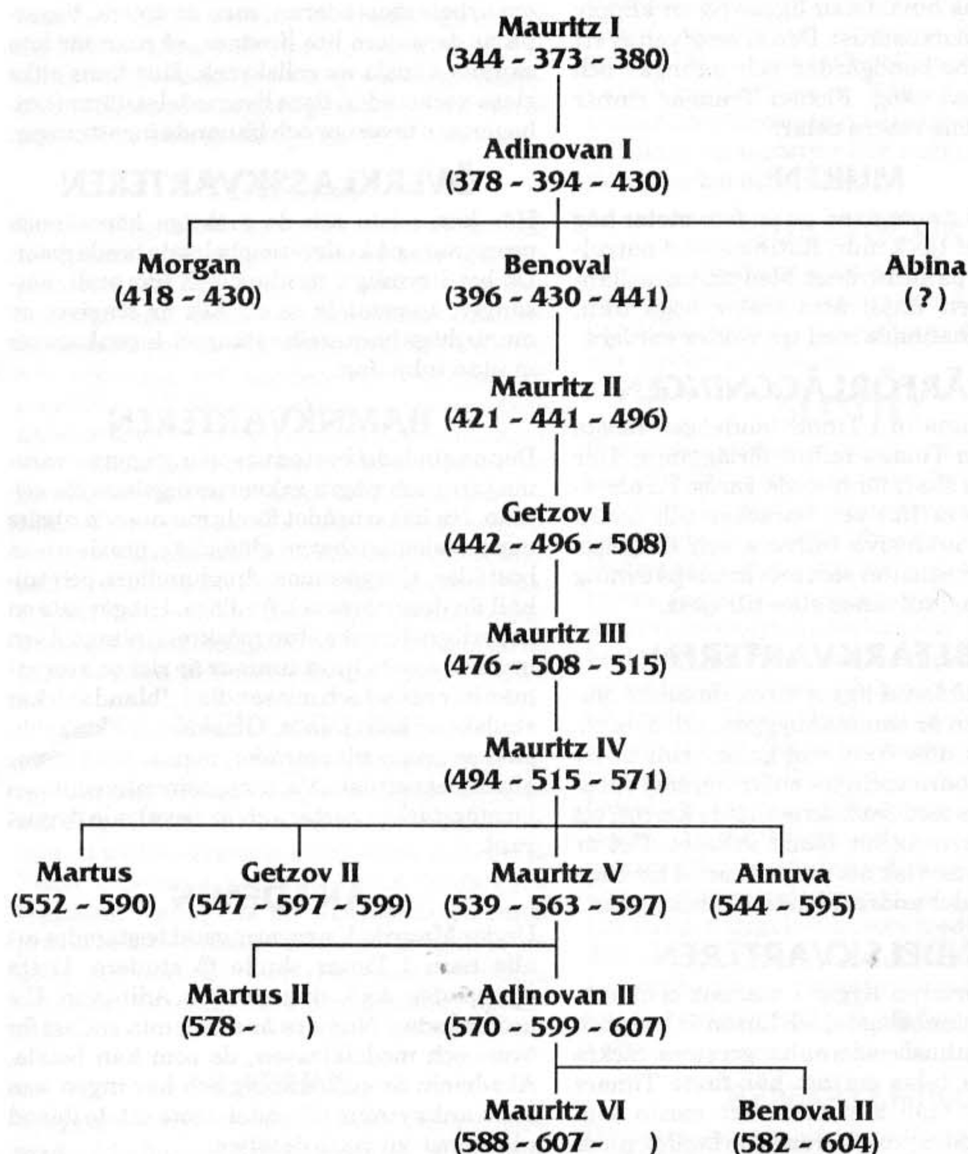
ADINOVAN II

Mellan år 593 och 599 studerade Adinovan på fastlandet, varvid hans farbror regerade i två år. Adinovan var Mauritz motsats; han föraktade sitt folk (utan att veta att han själv troligen kom ur det) och började efter sin kröning plåga det med stränga lagar och höga skatter. Han ägnade aldrig sina söner någon uppmärksamhet, och gav dem inte någon som helst utbildning. Några år senare blev hans äldste son funnen död i sin säng med halsen avskuren. Adinovan tog mordet mycket hårt och tvingade rådet att finna några syndabockar. Fyra säkerligen oskyldiga invånare dömdes för dådet och störtades utför Gideonklyftan. Tre år senare blev hertigen själv mördad, ett mord som heller aldrig blivit uppklarat.

RÅDET

Rådet bildades år 380 vid Mauritz I:s död. Det skulle fungera som interimsregering tills Adinovan blev myndig. Men Adinovan behöll rådet. Tanken var, att detta skulle bistå hertigen med råd. Rådsmedlemmarna skulle väljas på livstid, vilket avsågs ge kontinuitet i landets politik. Rådet skulle självt utse ersättare för avliden medlem. Tyvärr kom det att bli ett säte för konservatism, egoism och en tummelplats för intriger. Under svaga hertigar (t.ex. åren 380-394, 443-496, 512-515, 607) har rådet haft för stort inflytande för att vara hälsosamt för landet. Rådet har t.ex. befriat sig självt från skatt och skaffat sig diverse privilegier. Det var troligen de somlät mörda Benoval år 604, då de befarade att han skulle bli en alltför självständig härskare, och fick istället den trögtänkte Mauritz att bli hertig. Fyra städare utsågs till syndabockar och störtades nedför Gideonklyftan. Adinovan mördades i sin tur år 607, antagligen av rebeller. Men den unge Mauritz VI, som nu är hertig, är helt i rådets händer och folket har det svårare än någonsin.

MONTURERNAS HERTIGFAMILJ



(ÅRTALEN I MITTEN ANGER TIDPUNKT FÖR TRONTILLTRÄDE)

TIMAR

Monturernas huvudstad ligger på en klippig udde vid Elmors östkust. Den är omgiven av ett antal mindre bondgårdar och odlingar och även en liten skog. Floden Trangor rinner genom stadens västra delar.

MUREN

Hela staden är omgiven av en fem meter hög och tre meter tjock mur. Rutinmässigt patrullerar vakter på murkrönet. Med jämna mellanrum finns ett antal åtta meter höga torn, ständigt bemannade med tre vakter vardera.

MILITÄRFÖRLÄGGNINGEN

För att komma in i Timar landvägen måste man passera Timars militärförläggning. Här betalar man skatt för införda varor. På området finns flera tält och baracker och andra byggnader, inklusive tullverk och fängelse. Här vistas de soldater som inte är ute på övning eller uppdrag, till lands eller till sjöss.

ARBETARKVARTEREN

Arbetarbostäderna ligger strax innanför murarna. Husen är sammanbyggda, och övervåningarna skjuter fram mot gatan. Här är liv och rörelse; barn springer omkring, små varustånd trängs med framskramlande kärror, ett och annat svin bökar bland avfallet. Det är trångt och stor risk att man råkar ut för både det ena och det andra, i bästa fall ficktjuvar...

HANDELSKVARTEREN

Handelskvarteren ligger i stadens centrum. Gatorna är stenbelagda, och husen är höga och ståtliga. Från husfasaderna hänger stora, vackra skyltar som talar om att här finns Timars affärer, där man kan hitta det mesta som importeras eller produceras inom landet, utom inhemska matvaror. Affärerna har öppet under dygnets ljusa timmar, och de flesta av köpmännen bor ovanpå sina affärer.

TORGEN

På torgen säljs matvaror av alla de slag, främst inhemska produkter.

HANTVERKARKVARTEREN

Här bor stadens medelklass. Husen påminner om arbetarbostäderna, men är större. Vägarna är dessutom lite bredare, så man får inte samma känsla av cellskräck. Här finns olika slags verkstäder, flera livsmedelsaffärer (t.ex. bagerier), tavernor och liknande inrättningar.

ÖVERKLASSKVARTEREN

Här kan adeln och de mäktiga köpmännen promenera på kullerstensbelagda breda gator. De bor i rymliga stenhus, och har stall, bassänger, tjänstefolk m.m. Allt är omgivet av murar, höga häckar eller stängsel. Ingen kommer in utan inbjudan.

HAMNKVARTEREN

Denna stadsdel bestod ursprungligen av varumagasin och några inkvarteringshem för sjömän. Nu har området förslummats och utgörs mest av sjömansbarer, glädjehus, provisoriska bostäder, tjuvgömmor, droghandlare och tillhåll för desertörer och fredlösa. Hit går inte en hederlig människa efter mörkrets inbrott. Även under dygnets ljusa timmar är risken stor att man blir rånad och missandlad. Ibland skickar stadsketarken Denos Glaskäke pliktskyldigast en trupp till området, men snart återgår allt till det normala. Varumagasinen har numera järnförstärkta portar och är bevakade dygnet runt.

AKADEMIN

Under Mauritz V:s regeringstid bestämdes att alla barn i Timar skulle få studera. Detta upphävdes dock dagen efter Adinovan II:s kröningsdag. Numera är akademin endast för över- och medelklassen, de som kan betala. Akademin är självständig och har ingen som helst anknytning till rådet, trots att de ibland rådfrågas om vissa detaljer.

I byggnaden bor ett tjugotal visa män och kvinnor. Av dem är fyra språkexperter (Jori B5/B5, Forntunga B4/B4, Gryndur B3/B2, Satenu B4/B4, Språkkunskap 19), två historiker (Historia 18 resp. 22, Heraldik 18), fem botaniker (Botanik 17, Drogkunskap 12, Läkeörtkunskap 13, Giftkunskap 14), ett par zoologer (Zoologi 18), fem geologer (Geografi 15, Geologi 18, Områdeskännedom 17) och en astrolog (Astrologi 16, Spå i kort 14).

Akademikerna undervisar normalt åtta timmar per dag (sex dagar i veckan) i klasser på 2T6+6 elever, men det är möjligt att anställa en privatlärare (enligt kostnadsreglerna på sid E45). Vid en avgift på fem sm kan man få tillträde till akademins stora bibliotek. Akademin är öppen mellan åtta på morgonen och åtta på kvällen men är stängd en dag i veckan.

TEATERN

Denna byggnad är byggd av stora stenar och har vitkalkade väggar. Den är stor och har plats för 1000 besökare, inklusive 50 personer i privata loger. Scenen är stor och det finns tio falluckor i golvet. Här finns gott om kulisser och rekvisita, och garderoberna är mer än överfulla. På denna exklusiva teater visas åtminstone två professionella föreställningar – av vilka operor av Narge Gyldenharpa, en monturisk storbondeson, är populärast – i veckan, samt ett antal amatörföreställningar. Biljettkostnaderna är 20 sm för en professionell föreställning och 5 sm för en amatörmässig. Privatlogerna är tio gånger dyrare. Intäkterna går till skådespelarna (15%), författaren (20%) och teaterchefen Anvkin Spirtov (65%).

LÖNEKONTORET

I denna oansenliga byggnad betalas löner ut till alla som arbetar under hertigen (soldater och vissa arbetare). Dessa behöver bara visa upp ett kvitto utskrivet av sin förman för att få lönen utbetalad kontant i små lilafärgade tygpåsar. Vanligtvis får man veckolön (men gruvarbetare hämtar bara ut pengarna en gång per månad). Här registreras samtliga arbetare, förmän, löner och uthämtningsdatum.

RÅDHUS

Byggnaden har en underjordisk förbindelse med rådmännens flygel i slottet. Här finns många kontor, sammanträdesrum och även ett litet bibliotek, med böcker om administration och juridik. På tredje och översta våningen finns domstolens sammanträdesrum. Rådmännen arbetar här fyra timmar per dag, vanligtvis med juridiska frågor, och på slottet fyra timmar med administration. Rådhuset är stängt två dagar i veckan. I källaren finns ett register över alla som straffats för brott på Monturerna.

SKATTEVERKET

Monturernas skatteverk är inrymt i en bastant stenbyggnad. Hit måste köpmännen från Elmor avlägga tull innan de för in varor i staden. Dessutom bokförs alla monturiers skatt i stora registerböcker. Här arbetar ständigt minst åtta tjänstemän med bokföring och annat. Det finns en underjordisk förbindelse mellan skatteverket och slottet.

SJUKSTUGOR

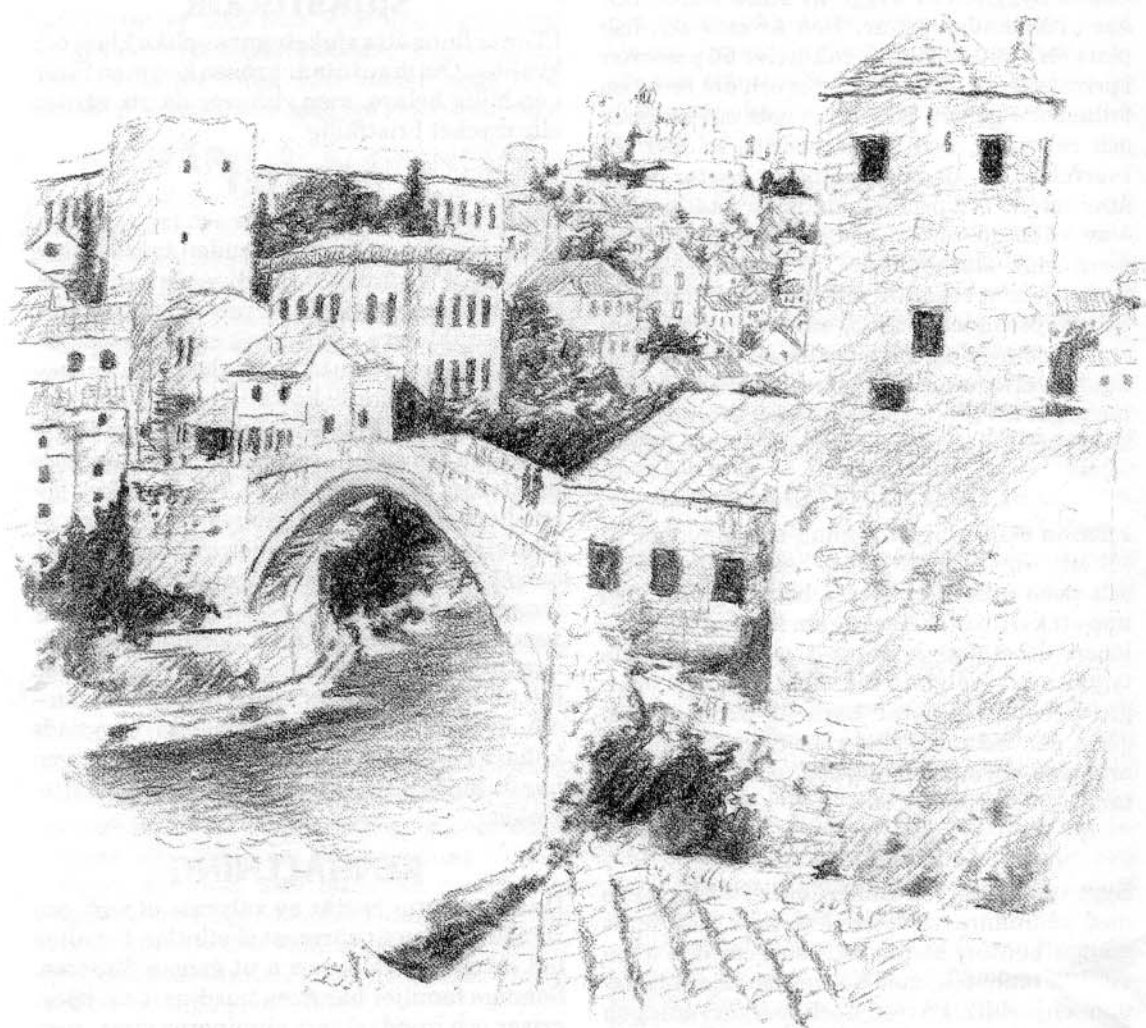
I Timar finns åtta sjukstugor av olika klass och kvalitet. Om man inte är kräsen kan man få tag i en billig helare, men riskerar då att vården blir mycket bristfällig.

SLOTTET

Slottet är omgivet av murar och tre vakttorn. Det är byggt av sten, men fasaden är klädd med marmor. På gården finns diverse karuseller, lyckohjul och utrymme för provisoriska stånd. Denna exklusiva utrustning används vid hertigens fester. Karusellerna drivs av vattenkraft via underjordiska kanaler. Själva slottet består av tre våningar. Hertigens rum ligger på andra våningen, och hovfolkets kammare på tredje. Större delen av tjänstefolket bor emellertid på bottenvåningen. Alla rum är ytterst exklusiva: De offentliga rummen (matsal, balsal etc.) är utsmyckade med tavlor, gobelänger, kristallkronor och små statyer, sovrummen är utrustade med stora sängar (somliga med himmelssängar), etc. Rådmännen har en egen flygel – förutom tredje våningen – där de har sina kontor. I denna byggnads källare börjar ett underjordiskt komplex som har förbindelse med bl.a. rådhuset och skatteverket.

RENHÅLLNING

De flesta gator består av välpressad jord, och renhållningen är närmast obefintlig. I vanliga fall slänger man soporna ut genom fönstren. Somliga familjer har även husdjur (t.ex. höns, grisar och hundar) som eliminerar vissa, men ställer till med andra renhållningsproblem. Överklass- och handelskvarterens gator har stenbeläggning, och här finns rännstenar och avloppsbrunnar, som leder till ett enklare avloppsystem. Blyrören är 1,5 meter i diameter, och det är möjligt att krypa där. Enbart



överklassens hus är utrustade med avloppsbrunnar. Speciella avträdestömmare tömmer torrdassen där avloppsbrunnar saknas. Denna gödsel används till traktens melonodlingar.

FOLKLIV

Fyra gånger per år (vid årsskiftet, vårdagjämningen, sommarsolståndet och höstdagjämningen) anordnar hertigen stora folkfester i samband med Sbintors religiösa högtider. Dessa brukar aktivera hela staden med omnejd, och omfattar bl.a. marknader, karnevalsdanser, dygnet-runt-öppettider i handelsbodarna, lekar och annat. En populär lek är "svinaleken": Man släpper lös en vildsvinsgalt, och den som knyter ett band runt dess tryne vinner en summa på 1000 sm och blir hedersgäst på hertigens privata fest. Dessa folkfester brukar vara två dygn.

Timar är vida känt för sitt våldsamma nattliv. Speciellt i hamnkvarteren finns många nattöppna barer, spelhallar och glädjehus. Här finns också ett antal självutnämnda medborgargarden som 'upprätthåller ordningen' på nätterna.

VAKTPATRULLER

Dygnet runt vandrar mindre vaktpatruller längs Timars gator. De består av fyra man och en officer. Officerarna är utrustade med visselpipor och har på så sätt möjlighet att kalla på förstärkning.

HANDELSTABELL

HANDELSHUS	STORLEK	INPORTERAR	EXPORTERAR
Björkenstams handelshus	Stort	Fina tyger, hantverk	Silver, silversmide beckolja, terpentin
Melukhakompaniet	Stort	Fina tyger, kryddor, hantverk, kulturföremål, vin	Glas, silversmide
Handelshuset Rudgerman	Medel	Salt, järnvaror, guld	Pälsverk, spannmål, trangoriansk kryddost
Bergenswäärds handelskompani	Medel	Lyxartiklar, fina viner, parfymer, marmor, guld	Mullbärsbrännvin, mandelolja, silver, bly
Slagväres arméimport	Litet	Vapen,rustningar, rashästar,järn	Sjökort, lotskunskaper, sjömansutbildning, pengar
Handelshuset Barkenkind	Medel	Timmer, fartyg	Torkad frukt, bly
Hantverkarnas Andelsbolag	Medel	Guld, råvaror	Hantverk
X. X. X.	Litet	Guld	Slavar

BYAR

ZUKOS

Öster om östra Trangor ligger Zukos, en av de större lantbyarna. Här lever drygt 30 familjer, och byn är utrustad med vattenkvarn, bakstuga, tvättstuga och till och med en liten badstuga vid floden. Här finns också en välutrustad sjukstuga (som Mauritz V varit med om att bygga) och ett stort värdshus, Elmors stjärna. Byns specialitet är den trangorianska kryddosten (receptet varierar från tillverkare till tillverkare och brukar hållas hemligt inom familjen).

SHARFAL & DUDHIL

Vid Sangosjöns södra del ligger Elmors två inlandsfiskebyar, Sharfal och Dudhil, på var sin sida om Miseva. Öster och väster om byarna finns lite av den skog som omger nästan hela Sangosjön, och söderut ligger glesbefolkad jordbruksbygd. På forntungan betyder Sharfal väster och Dudhil öster. Egentligen borde de tillhöra samma by, men eftersom stor fiendskap råder mellan Sharfal och Dudhil, har de blivit två byar. Sharfal och Dudhil lever oberoende av varandra, men konkurrerar ofta om fiskevattnet.

I de båda byarna tillhör de flesta invånarna en av två dominerande släkter. I Sharfal dominerar Sirtamätten och i Dudhil familjen Lambager. För drygt hundra år sedan uppstod bråk mellan familjerna. Upprinnelsen till fejden var en bagatell; Otto Lambager råkade förstöra Sjunne Sirtams nät. Sjunne hämnades med att nattetid borra hål i Ottos båt, och bråket var i full gång. Det ena ledde till det andra, och åtta liv har skördats – ej inräknat de unga män, som dömdes för dödsfallen och hängdes av hertigens knektar – efter otaliga slagsmål. Nu har det fysiska våldet avmattats, men fortfarande händer det, att man under mörka nätter ror över Miseva för att sänka båtar, förstöra nät och måla obscena bilder och ord på sina fienders väggar och dörrar. Barn växer upp med fejden och uppfostras att hålla den vid liv. De får höra historier om hur den andra familjen har slutit förbund med demoner, äter människobarn etc. De två familjerna har dock gemensamma hackkycklingar: egna familjemedlemmar som umgås med 'folk på andra sidan floden'. Dessa brukar bli blåslagna och sedan tvungna att lämna sin hemby, efter att ha rullats i tjära och fjädrar.

Man har inget emot främlingar, såvida de inte visat sig tillsammans med fel personer. Tyvärr kommer ingen ihåg hur bråket en gång började, men familjerna brukar skylla det hela på varandra, då frågan kommer upp. De flesta invånare är fiskare (70%). Övriga är hantverkare (nätknytare och båtbyggare) eller har hand om förvaring, insaltning och rökning av fisken. Eftersom nästan alla invånare i Sharfal och Dudhil tillhör Lambagers eller Sirtams ätt talar man om hus när det gäller det man normalt menar med familjer. Varje hus säljer sin egen fisk och sköter sin egen ekonomi till skillnad från Andûdax kooperativa system. Detta har bland annat gett upphov till klasskillnader, där de rikaste och mäktigaste husen har makt över det fattiga folket, vilket får tjänstgöra som lågavlönade drängar och pigor. Alla bostadshus i Sharfal och Dudhil är timrade av Andûdax husbyggare efter Andûdax' standard. Vid stränderna går breda (2 meter) bryggor tio meter ut mot en slinga med sammanbyggda båthus. De är byggda av plank och pålar och har inget golv. Här förvaras fiskebåtar, vanligtvis segelbåtar och ekor, men även ett antal kanoter.

I båda byarna kan man finna värdshus, Glada Mörten i Sharfal (drivet av Antur Sirtam med familj) respektive Silverfisken i Dudhil (drivet av Large Lambager). Här samlas folket på kvällarna för att dricka öl och prata. Dessutom är Anturs fru, Lamelia, vida känd för sina fiskrätter. Har man tur får man höra gamlingarna berätta historier, främst humoristiska sådana om familjen Sirtam respektive Lambager, men även om det fruktansvärda Sangosjöodjuret, ett monster som sist visade sig för 125 år sedan, eller om onda väsen som hemsöker den gamla gravplatsen. Ett av rummen på bottenvåningen har inretts till en bönekammare till Sbintor, statsguden, vars tempel i Timar man besöker fyra gånger per år med offergåvor.

Vid soluppgången varje dag åker byarnas



fiskare ut på sjön för att vittja nät och långrevar. Detta upprepas mitt på dagen och vid solnedgången. Emellanåt rensar man nät, sorterar, röker och förpackar fisk och underhållerfiskeredskapenochbåtarna. Varjemåndag kommer två handelsvagnar från Timar för att köpa veckans fångst för 10 km/kg. De för också med sig varor som beställts från byarnas handelsbodar. Man bedriver vidare handel med Andûdax där kött, timmer och olika tjänster bytes mot fisk, båtar och fiskeredskap. Grödor, bröd och mejeriprodukter köper man av bönderna i närheten.

EN TYPISK FISKARE

STY 12	SMI 12	KAR12
STO 12	INT 12	SB —
FYS 13	PSY 11	KP 13

Färdigheter: Zoologi 12, Ljuster (kortspjut med hullingar) 12, Fiskekniv 12, Sjunga B2, Gömma sig 12, Hoppa 12, Fiska 12, Kanot 12, Navigera 8, Simma B3.
Utrustning: Tjocka fiskekläder, ljuster, kniv och nät.

BREMED SIRTAM, 22, FISKARE

Bremed Sirtam bor ensam i en stuga i utkanten av Sharfal. Som alla sina sju syskon har Bremed uppfostrats till att hålla släktfejden levande. Han är troligen Sharfals mest aggressive man, och ligger bakom de flesta sabotagen i Dudhil. Han är en utpräglad ledartyp och har lockat många jämnåriga kamrater med sig på nattliga illdåd. I hemlighet planerar han nu grövre och allvarligare tilltag. Han han konstruerat flera 'brandbomber' av bl.a. tjära, terpentin och olivolja,och gömt dem under golvbrädorna i sitt sovrum. Han har inte provat dem ännu, men går och gottar sig åt den effekt de kommer få... Dagligen tränar han boxning, brottning och allehanda vapenteknik. I en vindskammare förvarar han en hel vapenarsenal, inklusive två tunnor tjära och några säckar dun. Så fort han får en slant över, kompletterar han sin samling med ytterligare vapen. Den här mannen är särling som kan vara farlig och ställa till med mycket elände för rollpersonerna, om de knyter bekantskap med Dudhilbor.

STY 15	SMI 16	KAR17
STO 13	INT 12	SB —
FYS 16	PSY 13	KP 15

Färdigheter: Zoologi 12, Jori B4, Dra vapen 13, Bågar 13, Bola 10, Ljuster 17, Fiskekniv 13, Kastvapen 16, Slagsmål 18, Enhandssvärd 10, Spjut 16, Yxor 12, Förhöra 13, Sjunga B2, Övertala 18, Gömma sig 16, Hantera fällor 14, Hoppa 16, Smyga 14, Lyssna 15, Fiska 15, Kanot 13, Navigera 7, Simma B4.
Utrustning: Tjocka fiskekläder, ljuster, kniv, nät.

DOCINED SIRTAM OCH HUIREL LAMBAGER

Den 24-årige Docined bor i utkanten av Sharfal tillsammans med sin familj (föräldrar, farföräldrar och tolv syskon). Han är lång och välbyggd och har en vältrimmad mustasch ovanför sina brett leende läppar. Han är tyvärr ingen skicklig fiskare och har istället öppnat ett litet krukmakeri i en lada vid floden. I hemlighet träffar han sin älskade, Huirel Lambager. Han brukar smyga ut efter midnatt och träffa henne på den gamla gravplatsen. Han är väl medveten om den fara de utsätter sig själva för genom att träffas, och de planerar att rymma hemifrån. Docined är ingen slagskämpe och är mycket rädd för Bremed Sirtam. Huirel är Large Lambagers yngsta dotter (20 år). Hon är mycket vacker med sitt långa svarta hår, ljusa hud och röda läppar, även om hon inte tillhör byns mest sensationella skönheter. På dagarna arbetar hon i sin fars värdshus, och på nätterna träffar hon Docined. Inte undra på att hennes ögon är matta på förmiddagarna, och hon försöker dölja gäspningarna för sin far, som börjat få något vaksamt i blicken på sistone.

DOCINED SIRTAM

STY 14	SMI 9	KAR13
STO 13	INT 12	SB —
FYS 15	PSY 10	KP 13

Färdigheter: Första hjälpen 12, Hantverk (krukmakeri) B3, Jori B4/B2, Räkning B3, Värdesätta lergods 15, Slagsmål 8, Köpslå 9, Bluff 12, Sjunga B3, Gömma sig 10, Smyga 13, Lyssna 12, Simma B2.
Ägodelar: Grova tygkläder, kniv, 25 sm.

HUIREL LAMBAGER

STY 10	SMI 13	KAR 14
STO 9	INT 13	SB —
FYS 13	PSY 12	KP 11

Färdigheter: Historia 10, Jori B4/B3, Räkning B4, Värdesätta viner 13, Dolk 9, Bluff 10, Köpslå 12, Sjunga B3, Övertala 15, Gömma sig 13, Smyga 10, Upptäcka fara 10, Simma B4.
Ägodelar: Fina kläder, dolk, 54 sm.

SANGOSJÖODJURET

Det är helt upp till SL om legenden talar sanning eller inte. Om den gör det kan det vara nästan vad som helst: en sjöorm (Monsterboken I) eller dinosaurie, kanske rent av en bäckahäst (Monsterboken II).

DEN GAMLA GRAVPLATSEN

Väster om Misevafloden, femhundra meter söder om Sharfal, ligger en gammal (förmodligen imariotisk) gravplats med ett hundratal överväxta gravar. Varje grav innehåller en blykista med en förvittrad människokropp. Har man tur (?) kan man också hitta en imariotisk ring i någon grav (det finns sammanlagt 28 ringar på denna gravplats). Legenderna om onda väsen är sanna. Här finns ett antal kummelgastar, som gör allt för att skydda sina gravar och, framför allt, ringarna. Hur kommer denna gravplats att påverka det ovannämnda kärleksparets öde? Kärleken övervinner allt, eller?

ZODUDA

Zoduda ligger på Elmors södra kust. Det är en fiskeby som livnär sig på pärlfiske, purpursnäckor och matfisk. Norr om Zoduda ligger en mindre mandelträdskog. Byn består av drygt femtio bostadshus i Andûdax storlek (drygt 500 invånare). Liksom i Sharfal och Dudhil finns också ett trettiotal båthus.

FISKE

De båtar som används här liknar katamaraner. Pärlfiskarna ger sig ut i båtarna några hundra meter från stranden (det blir djupt ganska fort) och förankrar dem, varefter de dyker ner i grupper på fem (två man stannar kvar i båten), utrustade med stora korgar och harpuner (för säkerhets skull). Gång på gång dyker de och samlar musslor i sina korgar. Det blir en försvarlig mängd, innan det är dags att föra musslorna till byn, där kvinnorna öppnar dem och tar vara på pärlorna. På ungefär samma sätt fiskar man purpursnäckorna. Dessutom används nät för fångst av fisk, och ibland beväpnar man sig med harpuner och beger sig ut för att fånga haj. Detta förekommer dock inte i någon större utsträckning, eftersom denna del av havet är ganska fattigt på större ätbara fiskar. Dessa har nämligen blivit uppätna. Se nedan.

FAROR I VATTNET

Väl i vattnet kan man råka ut för många hemskheter. Vanligast är kanske örlogsmannen, en mycket giftig manet, stingrockor, små bläckfiskar och silverhajar, men ibland kommer större och hemskare varelser upp från havsdjupen. Det har hänt att hela båtar har uppslukats av ett fasansfullt sjöodjur som ett par gånger om året återkommer för att terrorisera Zodudas invånare och förstöra deras viktiga fiskenäring.

Silverhajen är en liten haj, ett populärt byte, som lever i mindre stim. Den är vanligtvis feg, och stimmen skingras, när dykarna närmar sig, men känner den lukten av blod (inom 200 meter), går den genast till anfall. Den har tjockt silverfärgat skinn (absorberar en poäng). Materialet är både vackert och smidigt, utmärkt till tillverkning av stövlar och handskar.

SILVERHAJ

Vanlighet: Vanlig
Antal: 2T10

STY 1T6+3	STO 1T6+6
FYS 2T6+2	SMI 2T6+6
INT 2	PSY 1T6+1

Förflyttning: S20

Vapen	GC	Skada
1 Bett	5	1T4

Skydd: skinn 1 poäng
Färdigheter: Spåra 12, Lyssna 10.

JÄTTEBLÄCKFISK

Det fasansfulla sjöodjuret som nämns ovan är en jättebläckfisk. Den kommer från de större djupen söder om Elmor och blir hungrig unge-

får två gånger per år, vilket Zodukas invånare får lida för. Den äter allt den kommer över, från större fiskar till fiskare med båt och allt.

STY 52 SMI 15
STO 52 INT 5 SB 4T6
FYS 16 PSY 8 KP 34
Förflyttning: S12

Vapen	**CL**	**Skada**
1 Bett	18	1T6 (halv SB)
8 Tentakler	17	1T4

Skydd: skinn 1 poäng
Färdigheter: Kamouflage 15

ANDRA FAROR

För drygt femtio år sedan blev byn anfallen av en raugonkoloni, men invånarna flydde till inlandet och klarade sig, vilket man inte kan säga att båtarna och båthusen gjorde...

En annan fara är vädret. Normalt blåser det friskt, men inte så mycket att det utgör en fara för fiskarna; men på hösten är det risk (10 % dagligen) att det stormar. Vinden kan dessutom vara ganska nyckfull. Det kan nämligen blåsa upp på bara en halvtimme till full orkan, även om detta inte sker särskilt ofta.

INVÅNARNA

Zodudas invånare är ett trevligt folk. Det finns inget värdshus i byn, men de gästvänliga familjerna bjuder gärna på mat och husrum. Främlingar lägger snart märke till att alla här är mycket brunbrända, vilket beror på att de dagligen går omkring i kortbyxor. De äldre sitter ofta ute på sina verandor eller vid båthusen och pratar (de känner till många gamla folksagor, bland annat om spökskepp, sjöjungfrur, alver och sjöodjur) eller pysslar med olika hantverk (här finns många skickliga smycketillverkare. Pärlhalsband är en specialitet). Kvinnorna och barnen arbetar med musslorna tillsammans, och sjunger ofta gamla folkvisor för att få tiden att gå. De yngre männen dyker efter pärlor medan de medelålders männen styr båtar eller lägger ut nät. Överallt möts man av en trevlig stämning. (Med undantag ibland för Serovans handelsbutik, där dispyter kan uppkomma. Här är Zodudaborna alltför toleranta. Plats för en agitatör? Kanske från Andûdax, som ju lyckats bra med sin kooperativa subkultur.) I byns utkant finns ett Sbintortempel som man besöker en gång i veckan. Zodudas pärlfiskare hör till Elmors skickligaste dykare och får i speltekniska termer FYS + (FV Simma x 7) + 1T4 syrepoäng enligt EDD:s regler för dykning.

KOMMUNIKATIONER

Från Zoduda kan man segla till Timar på tre dagar, men man kan rida dit på två om man jäktar. Två gånger i veckan seglar en grupp fiskare dit för att sälja fisk, och en gång per månad reser Serovan, Zodudas handelsman, dit med purpur, pärlor och hajskinn. Före återresan införskaffar man naturligtvis andra varor.

HANDEL

I byns centrum finns en Vi-köper-och-säljer-allt-affär, Serovans handelsbutik. Denna butik ägs av Serovan, en girig liten gubbe som älskar att lura av okunnigt folk deras pengar. Det är Serovan som köper upp allt purpur och alla pärlor som byn fiskar upp, naturligtvis till vrakpris. Sedan reser han till Timar och säljer det dyrt och köper hem billiga varor att sälja dyrt till byborna. Hur länge kommer de fridsamma Zodudaborna att tolerera honom? Serovan har ett köpslå-värde på 17, och utgår alltid från 1,25 x normalpriset när han säljer och 0,75 x normalpriset när han köper. Hans handelsbod är dock välförsedd.

MAT

Zodudas specialitet är fisk- och musselrätter. Speciellt fisksoppan är god. Finsmakaren älskar bläckfisksoppa, friterad havsmask eller gratäng på bl.a. silverhajfenor. Man tar dessutom till vara på vattenkrasse och vissa sjögräs- och tångarter, vilka kvinnorna anrättar till friskt smakande sallader.

SJUKVÅRD

I byn finns en liten sjukstuga. Där arbetar Ruvina Lärktunga, en gammal läkekunnig kvinna. Många dykare drabbas av syrebrist, förgiftas av maneter eller skadas på annat sätt. Stugan har fem sjukrum och ett väntrum. Ruvina har Första Hjälpen FV 19, Läkekonst FV 16 och Läkeörtkunskap FV 13.

PÄRLFISKARE

STY 12 SMI 14 KAR 12
STO 11 INT 12 SB —
FYS 14 PSY 11 KP 13

Färdigheter: Kniv 14, Harpun (långt spjut med hullingar) 14, Jori B4, Upptäcka fara 6, Fiska 12, Kanot 14, Simma B4.
Utrustning: Kniv, harpun, kortbyxor, korgar.

ANDÛDAX

Öster om Misevaflodens nedersta vattenfall, Forskarlsfallet, 40 km norr om Sangosjön, ligger skogsbyn Andûdax omgiven av tät skog i en stor glänta. Den består av sextitalet timmerstugor tillsammans med några gemensamma förråd, ett par stall och båthus, ett slakteri och ett garveri. Befolkningen livnär sig på jakt och skogsbruk och därmed besläktade hantverk. Handeln med omvärlden är livlig.

BYGGNADERNA

Stugorna i Andûdax är skickligt timrade av byns hantverkare. De har en liten veranda, bakom vilken stugornas största rum ligger. Bakom detta finns kök, skafferi och en smal trappa till övervåningen, där tre sovrum ligger.

INVÅNARNA

I Andûdax hålls flit mycket högt. Man räknar med att varje pojke över 13 år gör ett rejält dagsverke i skogen. Man lever efter regeln "morgonstund har guld i mund", vilket medför, att det inte finns mycket till nattliv i byn. Den morgontrötte och late utpekas som svart får. Dock är skvaller inte speciellt populärt i byn. Vad folk gör är deras ensak. Sammanhållningen är stor, och man sviker inte en hjälpsökande granne. Mot fiender utifrån är byn som en mur: Hertigens häxjägare har många gånger fått återvända med oförrättat ärende i brist på vittnen.

De pengar, som byborna tjänar på handel med timmer, kött, hudar och hantverk går (efter skatt) till bykassan, där 20 % stannar, och resten fördelas mellan byns familjer. Bykassan finansierar nyanskaffningar av redskap, byggnationer och fester. Även nykomlingar får bidrag från bykassan om de vill bosätta sig i byn.

Alla invånare över 13 år har ett yrke. Bland männen dominerar skogshuggarna och jägarna, men flera andra yrken förekommer, som t.ex. slaktare, snickare, garvare etc. Kvinnorna är nästan uteslutande samlare. De sköter också hushåll och barn och har hand om familjeekonomin, samt fiskar i Miseva och i mindre bäckar, som rinner ut i Miseva.

SKOGSHUGGARE

STY 14	SMI 11	KAR 11
STO 11	INT 11	SB —
FYS 14	PSY 11	KP 13

Färdigheter: Botanik 8, Första hjälpen 11, Områdeskännedom Montrurerna 11, Skogsyxa 11, Sjunga B2 , Klättra 11, Upptäcka fara 6, Ilmarsch 7, Orientering 11, Överlevnad skog 11.
Utrustning: Skogsyxa, timmersåg, lyftsax, arbetskläder (vadmal med skinnförstärkningar), ryggsäck, elddon, kombinerad matlåda och kastrull, flaska med dryck, beckolja mot insekter.

JÄGARE

STY 11	SMI 13	KAR 11
STO 11	INT 12	SB —
FYS 15	PSY 11	KP 13

Färdigheter: Första hjälpen 12, Områdeskännedom Montrurerna 12, Zoologi 12, Båge 13, Jägarkniv (som dirk) 13, Lyssna 12, Klättra 13, Smyga 13, Jaga 12, Kamouflage 12, Orientering 12, Simma B2, Spåra 12, Överlevnad skog 12, Bola 13
Utrustning: kamouflagefärgade (växtfärg) kläder, ryggsäck, matlåda, flaska med dryck, elddon, några snaror, båge, koger med pilar, jägarkniv, bola.

SAMLARE

STY 10	SMI 13	KAR 13
STO 11	INT 12	SB —
FYS 13	PSY 12	KP 12

Färdigheter Botanik 12, Drogkunskap 6, Läkeörtkunskap 12, Giftkunskap 6, Första hjälpen 12, Områdeskännedom Montrurerna 12 Dolk 7, Skära 7, Sjunga B3, Gömma sig 12, Klättra 13, Finna Dolda Ting 12, Orientering 12, Rida 7, Simma B2, Överlevnad skog 12.
Utrustning: Gröna eller bruna linnekläder, dolk, skära, linnepåsar för örter, ryggsäck, matlåda, elddon, flaska med dryck.

ESKEL BJÖRNKLO, 62, BYÄLDSTE

Eskel är Andûdax kloke gubbe och byäldste. Han är ordförande på byns möten och står för handelskontakterna med andra byar och städer. I sin ungdom arbetade han som skogshuggare, men vid trettiofem fick han ryggproblem och började studera. Han är mycket beläst och underhåller ofta barn och äldre med sina historier. Eskel vore 160 cm lång, om han kunde räta på sin kutiga rygg. Han har flintskalle och ett grått pipskägg. Ofta finner man honom hemma hos sin familj hängande över någon bok och/eller rökande på sin pipa, men han sitter också gärna bänkad på bytorget och pratar med folk.

STY 7	SMI 6	KAR15
STO 9	INT 17	SB —
FYS 8	PSY 16	KP 9

Färdigheter: Jori B5/B4, Forntunga -/B2, Satenu B2/B1, Juridik 12, Botanik 20, Drogkunskap 15, Läkeörtkunskap 12, Första hjälpen 15, Geografi 10, Hantverk (skulptursnide) B4, Heraldik 15, Historia 13, Kulturkännedom (G) 9, Kunskap om magi 5, Läkekonst 13, Räkning B5, Brädspel 16, Språkkunskap 16, Värdesätta konstverk 19, Zoologi 13, Täljkniv (som dolk) 9, Köpslå 17, Spela mungiga B3, Överklasstil 7, Övertala 15, Provsmaka 12, Orientera 15, Överlevnad skog 20.

Utrustning: Slitna arbetskläder, pipa, tobak, elddon, täljkniv, ett hundratal böcker, 25 km.

DEMIO FUROTTIS, 23

Demio tillhör släkten Furottis liksom nästan halva Andûdax befolkning. Han är äldste sonen i sin familj och anses vara byns störste jägare. I sitt unga liv har han bland annat hunnit fälla tre björnar och ett tjugotal älgar. Han är dessutom obesegrad mästare i de årliga jägarspelen sedan fyra år. Demio är mycket populär i byn, speciellt bland de giftasvuxna flickorna. När han inte jagar i skogen (vilket han föredrar att göra ensam), är han själv jagad och ständigt omsvärmad av 1T6 flickor. Allt detta har tyvärr stigit honom åt huvudet, och han börjar bli alltmer arrogant. Han tål inte, att någon gör något bättre än han, och han bevakar ständigt sitt rekord. Om någon försöker beröva honom hans mästartitel i jägarspelen, gör han allt för att sabotera. Blir han av med mästartiteln, kan det hända att han hämnas. Dock ej med våld, det är han för stolt för. Men det finns många andra sätt... Trots att han har så många flickor att välja på, kan han bara tänka sig den för honom ouppnåeliga Hanna Furottis. Hennes kyla mot honom är en stor gåta för hans arroganta sinne.

STY 15	SMI 17	KAR16
STO 14	INT 14	SB —
FYS 16	PSY 12	KP 15

Färdigheter: Jori B5/B2, Första hjälpen 16, Områdeskännedom Vergiliskogen 15, Zoologi 14, Dra vapen 12, Långbåge 20, Jägarkniv 17, Kortsvärd 15, Trästav 15, Kastyxa 16, Slunga 12, Bola 18, Slagsmål 13, Spela panflöjt B2, Övertala 13, Akrobatik B2, Gömma sig 15, Hantera fällor 14, Hoppa 12, Klättra 17, Smyga 18, Finna dolda ting 10, Lyssna 16, Djurträning hundar och fåglar 16, Jaga 19, Kamouflage 13, Orientering 14, Rida 10, Simma B3, Spåra 18, Överlevnad skog 18.

Utrustning: Kamouflagefärgade linnekläder, stövlar, långbåge, koger med pilar, kortsvärd (hemma), jägarkniv, 3 kastyxor (hemma), slunga, bola, tjock filt (hans jaktturer varar i flera dagar), hunden Jack och falken Hervor, hans trogna följeslagare.

JACK

Demio fann under en jakttur Jack, som då bara var en ynklig liten övergiven valp. Efter effektiv träning har Jack som fullvuxen blivit byns kraftigaste och mest vältränade och lydiga jakthund.

STY 12	SMI 19	
STO 8	INT 5	SB —
FYS 10	PSY 10	KP 9

Färdigheter: Bett (skada 1T8) 16, Spåra 17, Smyga 19, Gömma sig 15.

Jack kan alla lätta och medelsvåra trick.

HERVOR

Hervor är en jaktfalk, tränad för alla lätta, medelsvåra och svåra trick. Han var första pris i förra årets jägarspel.

STY 4	SMI 24	
STO 1	INT 5	SB —
FYS 3	PSY 13	KP 2

HANNA FUROTTIS, 17, SAMLERSKA

Hanna är Demios tremänning. Hon avskyr honom, eftersom hon älskar skogens alla djur. Hon och flera andra kvinnor går ofta i skogen på jakt efter örter och ätliga bär, frukter och rötter. Hanna föredrar dock att gå ensam. Under en av de ensamma utflykterna hittade hon en gammal hydda helt öde och sönderfallen. Därinne fanns ett kvinnoskelett, bredvid vilket det låg en bok. Ur denna bok lärde hon sig de magiska konster hon nu utövar. Hon är dock rädd för att bli avslöjad, vilket skulle leda till att hon brändes på bål. Hon har därför inte berättat om sin hemlighet för någon. Magin utövar hon i största hemlighet. Boken grävde hon ner i hyddan, sedan hon lärt in den utantill (–10 på Finna Dolda Ting). Demio är hemligt förälskad i Hanna, vilket inte är att undra på med tanke på hennes blonda, gracila skönhet. Hon ignorerar honom, vilket förvånar honom mycket. Han känner ju henne egentligen inte. Så länge han är jägare, är en förbindelse dem emellan otänkbar...

STY 9	SMI 16	KAR 15
STO 10	INT 15	SB —
KAR 13	PSY 7	KP 12

Färdigheter: Jori B5/B4, Astrologi 8, Botanik 17, Läkeörtkunskap 14, Första hjälpen 14, Läkekonst 8, Områdeskännedom Södra Vergiliskogen 13, Zoologi 18, Sjunga B4, Gömma sig 13, Klättra 15, Smyga 12, Lyssna 16, Djurträning fåglar och kattdjur 20, Kamouflage 15, Orientering 16, Simma B3, Överlevnad skog 15.

Magi: Animism 16, Finna vatten S 19, Rena S 15, Spårlös S 14, Minska S 10, Väderförutsägelse S 6, Vindkontroll S 5, Regnstart S 6, Regnstopp S 10, Dimma S 8, Tillkalla: däggdjur S 13, fåglar S 10, groddjur S 12, Tala med: däggdjur S 14, fåglar S 10, groddjur S 8, Kontrollera: däggdjur S 6, fåglar S 7, groddjur S 10, växter S 9.

SL: Om Hanna blir avslöjad, kommer hon att försöka fly in i Vergiliskogen, troligen med Demio efter sig, och använda besvärjelserna Spårlös och Dimma för att "försvinna". Senare kanske hon söker upp rebellerna för att bli en av dem.

KOMMUNIKATIONER

Från Andûdax går två skogsvägar, den ena österut till Zukos och Timor, den andra söderut längs Misena och Sangosjöns östra strand till Sharfal och Dudhil. Båda vägarna är flitigt använda. Flottningsarbetare fraktar timmer via Miseva till en timmerstation i närheten av skeppsvarvet vid dess södra havsmynning, där det sorteras.

Man bedriver också handel med Sharfal och Dudhil, mest byteshandel. (Andûdax måste betala 1% av sina inkomster från timret till fiskebyarna. Trots att flottningen av timret sker under en begränsad tid på året, inverkar den menligt på fisket. En del timmer kommer på avvägar och förstör ibland näten för fiskarna.)

Varje månad reser några bybor med häst och vagn till Timar (resan tar nästan fyra dagar) för att inhandla varor till byns handelsbod. De köper för grossistpris (60 %) och säljer varorna i byn för samma pris. Andûdax handelsbod är kooperativ. Grödor och spannmål inhandlas på tillbakavägen i Zukos. Även vissa spannmålsprodukter inköps.

Byns kooperativa handelsbod, Mernhils bod, drivs av Mernhil Ferottis, 42, en före detta skogshuggare, som fick sluta sitt hårda skogsjobb p.g.a. en olycka (en yxa slant) och han är nu enhänt. Mernhil får ingen lön för sitt arbete, men hans familj (hustru, svärmor och sex barn) får gratis matvaror. Mernhils bod är inte särskilt välförsedd, men möjligheter finns att beställa hem åtrådda bristvaror (dock till normalpris). Till Mernhils stående sortiment hör många matvaror och följande verktyg (kostar 60% av normalpriset): Träsåg, snickarhammare, skogsyxa, stämjärn, kofot, färg (1 liter), spade, skära.

GÄSTFRIHET

Andûdax invånare är mycket gästvänliga. Man har uppfört en gäststuga i byns centrum (ganska lik övriga hus, men med åtta sovrum och två större sovsalar). Här är logi gratis och maten billig. Gäststugan sköts av Pilo Githas, en mörkhårig man i femtioårsåldern, hans hustru och hans döttrar (Rina 18 år och Toini 26). Om gäststugan skulle vara fullbelagd, är det möjligt att be om husrum hos någon av familjerna.

Eftersom de flesta hushåll har minst en jägare blir kött billigt, speciellt fågel och hare. Olika kötträtter står på matsedeln flera gånger i veckan. Köttsoppa, helstekt hare, hjortbog är några varianter. I övrigt äter man grönsaker och det speciella svartbröd, som är Zukos specialitet och handelsvara. Man byter även till sig fisk från Sharfal och Dudhil.

SKOGEN

Hertigen äger skogen, men utan skogsarbetare och jägare saknar den värde. Så länge timmer, kött och skinn levereras från skogsbyarna, låter han (d.v.s. rådet) dem hållas med sina kooperativa idéer och betalar dem skäligt. Helt säkra mot trakasserier från häxjägare och skattefogdar kan de dock aldrig känna sig.

ARBETET

Varje morgon, strax före soluppgången, stiger man upp. Frukosten, som äts utan större ceremonier, består vanligen av gröt. Några tar sig ett dopp i Misevafloden. Sedan går man ut till sitt arbete, som kan vara jakt, skogsarbete, samlande, husbygge, hushållsarbete, kooperativt arbete eller något hantverk. I princip arbetar var och en i sin egen takt, men eftersom flit värderas högt, driver man mer eller mindre omedvetet upp arbetstakten. Ett par matraster unnar man sig dock mitt på dagen och på eftermiddagen.

SKOGSARBETE

Arbetarna fäller träden med yxa och såg. De är måna om skogens välbestånd, bland annat på grund av sin religion, och hugger aldrig av mer än nödvändigt på samma ställe. Både öster och väster om Miseva ligger små övernattningskojor, för de arbetare som jobbar långt från byn. Dessa stugor används också av jägare. Man arbetar i lag om 3-4 man och stannar i regel bara någon vecka på varje plats. Tungt är arbetet med att fälla, kvista och kapa träden. Men det tyngsta arbetet är ändå det man använder lyftsaxen till: att bära/dra ihop timret till stora hopar dit hästar kan ta sig. Sedan släpar hästar timret ner till floden, som sedan under en kort period på året transporterar virket till kusten.

JÄGARNA

Andûdax 60 jägare går vanligen ut på turer som tar flera dygn, speciellt när man är på jakt efter större byte. Det normala bytet är fåglar eller kaniner, men ibland gäller det hjortar och vildsvin. Jägarna övernattar i skogsarbetarnas kojor, men föredrar att sova under bar himmel i närheten av sina fällor. Dessa är vanligtvis snaror och saxar, men fångstgropar förekommer också. Överskottet lämnas in i Mernhills bod, och på så sätt får även mindre lyckosamma jägares familjer tillgång till färskt kött.

SAMLARNA

De flesta kvinnor är samlare. De arbetar i grupper om fyra och söker vegetabilisk föda ute i skogen; mest svampar, men också ekollon, kastanjer och, längs floden och i gläntorna, bär som man torkar eller jäser till vin. En del vin förvandlar man i lönndom till starkare varor.

HANTVERKARNA

I Andûdax finns inte något skråväsen, så viss konkurrens kan förekomma. Här finns 30 snickare (från finsnickare till grovsnickare och timmermän), tre garvare, en smed, fyra skräddare/sömmerskor och en skomakare.

SJUKVÅRD

Pilo Githus fru Samina är kunnig i läkekonst (Förstahjälpen 18, Läkekonst 14) och får ibland hjälp av Hanna Furottis. Samina äger också ett begränsat antal läkedroger och örter.

FOLKLIV

I Andûdax råder fin stämning och stor gästfrihet, alla känner alla. Efter arbete och kvällsmål samlas man ofta i grupper och roar sig. De äldre sitter och pratar med varandra eller berättar historier för barnen för att de inte ska hitta på något ofog. Tonåringarna ägnar sig åt sport, dans eller det motsatta könet. Det går legender om troll och häxor, som bor i skogen. För att skydda sig mot ondska har många spikat upp hästskor eller slagit fast en järnkniv ovanför dörren.

Varje år samlas invånarna för att bevittna jägarspelen, där alla jägare får delta. Deltagarna tävlar i löpning, trädklättring, hopp, simning, ridning, bågskytte, yx- och bolakastning och liknande för att sedan genomgå jägarprovet. Deltagarna får 24 timmar på sig att skjuta eller fånga så mycket vilt som möjligt.

En vinnare utses i varje gren, men vinnaren i den sistnämnda tävlingen hyllas som jaktmästare. I fyra år har Demio Furottis innehaft den titeln, och det sägs att han kan komma att hämnas på den, som vågar ta ifrån honom den. Demio är lite väl arrogant, börjar en del tycka. Det är inte utan att man lite till mans anser, att han borde få sig en läxa snart.

RELIGION

Allmänt dyrkar man Mokylider, den gudom som beskyddar skogen och dess invånare. Längs vägen mot Timar finns ett tempel tillägnat honom. De flesta försöker besöka templet minst en gång per månad. I utkanten av byn finns också ett inte alltför ofta besökt Sbintortempel.

SJÖMANSSKOLAN OCH HAMNEN

Vid Misevas södra mynning ligger ett skeppsvarv. Timret från Andûdax bearbetas i ett sågverk, och av virket bygger man fartyg. Detta har kombinerats med en navigationsskola, Bergenswäärds sjömansskola. Lärarna är mycket skickliga, och sjömän från hela Ereb känner till skolan. Den monturiska flottan som försvarar trakten mot pirater ligger här.

Själva området består av en stor hamn med många skepp och torrdockor, omgiven av flera byggnader. Sjömän som studerar här är helinackorderade (kostnaderna för utbildningen är 150 sm per vecka) i baracker eller i skepp. Förutom navigation får man lära sig sjövett, simkunnighet, fiske m.m. Undervisningen pågår åtta timmar per dag, inklusive praktik fyra dagar i veckan.

Det finns nio lärare som sammanlagt kan undervisa 135 sjömän. Samtliga lärare har Navigation FV 18, Sjökunnighet FV 18, Fiska FV 20 och Simma FV B5. Att studera här kostar 150 sm per vecka.

BYCHOW

På Elmors västkust, drygt 20 km norr om västra Misevas utflöde, ligger denna otillgängliga lilla fiskeby. Här är kusten klippig och svår att landstiga vid, men byborna har lyckats konstruera en liten stenhamn. Tyvärr går stormen ofta hårt åt denna hamn, så reparationer krävs med jämna mellanrum. I hamnen ligger ett par enkla, ovanligt robusta fiskebåtar ordentligt förtöjda på ett sätt som skyddar dem mot vågornas åverkan. Byn består av ett trettiotal byggnader, dvs runt 450 invånare. Här finns ingen handelsbod, men väl ett värdshus.

INVÅNARNA

Vad omvärlden inte vet, och inte heller är menad att veta, är att hela Bychows befolkning består av hajmän. De är mycket måna om att behålla sin hemlighet, och skulle utan tvekan undanröja personer som kan avslöja dem och på så sätt sätta deras fortsatta existens på spel. Utmärkande för hajmän är deras långa, gälförsedda halsar och deras skarpa tänder. Vanligtvis klär de sig lätt för att snabbt kunna ändra form. De påverkas inte heller av kyla. När främlingar är närvarande klär man sig varmare – vilket är förenat med visst obehag – och döljer sina gälar med halsdukar och höga kragar. De skarpa tänderna är svårare att dölja. De kallas därför i folkmun för bychowiter, vilket är forntunga och betyder 'de som aldrig ler'. Därav namnet på byn.

FISKET

Hajmännen använder aldrig sina båtar,som i själva verket inte är annat än tomma skal, avsedda att lura främlingar,och när främlingar är i närheten försöker de i allmänhet verka så mänskliga som möjligt. Vanligtvis antar de formen av en haj, när de blir hungriga, och fångar sin egen fisk, vilken konsumeras rå på stället. Det förekommer ingen lagring av fisk, vilket ju kan verka konstigt om man kommer på det. Var och en fångar sitt eget behov. I båthusen hänger några gamla, trassliga nät, som pliktskyldigt används, när besökare är i närheten. Inga misstankar får ju väckas.

KOMMUNIKATIONER

Normalt har Bychowborna sällan kontakt med omvärlden. De fiskar ju bara för husbehov och behöver ingen annan mat. Två gånger per år reser några av de yngre hajmännen till Zoduda eller Andûdax för att inhandla verktyg och andra ting. Man färdas till fots och bär varorna i ryggsäckar. Det händer också att främlingar (speciellt häxjägare och skatteindrivare) kom-

mer till Bychow, men detta sker mycket sällan, då byn har rykte om sig att vara ogästvänlig och inte har något att erbjuda besökare. En gång per år beger sig representanter för befolkningen till Timar för att pliktskyldigt offra till Sbintor.

INKOMST

Eftersom Bychow aldrig säljer några varor tror omvärlden (helt felaktigt) att de inte har något kapital till inköp och religiösa offer. Men alla fartyg som sjunker öster om Elmor dras till Gideonklyftan, där hajmännen bärgar deras laster. (De känner dock varken till lagunen eller staden; jättebläckfiskens närvaro har hållit undan även de mest nyfikna av hajmännen.) Detta gör Bychow till en av de rikare byarna. Man vill dock inte skylta med sina skatter och gömmer det mesta på havsbotten eller offrar det till Shranck, sin gud.

GÄSTFRIHET

Främlingar uppskattas inte av ovan nämnda skäl. Dessutom har man sällan mat att bjuda på (annat än mindre mängder rå fisk), och bostäderna är sällan uppvärmda. I mitten av byn finns ett värdshus, Bläckfiskens håla, med åtta dubbelrum. Det är alltid uppvärmt, men maten är snål. Värdshusvärden, Antor Grimtand, ogillar främlingar, och har avlägsnat alla lås från rummen för att nattetid kunna se till att de råkar ut för 'olyckor' om han misstänker att de skulle kunna avslöja byns hemlighet. I ett källarutrymme finns tio dunkar olja som han kan använda som bränsle för att sätta eld på hela värdshuset. Dock föredrar han att ta fångar levande, förhöra dem och offra dem till Shranck. Allt detta har givetvis gett upphov till märkliga rykten på övriga Elmor. Bara en och annan äventyrare, som hört om enorma skatter på havsbotten, vågar sig hit. En del kommer inte längre än till Bläckfiskens håla, men kan man bara överlista Antor Grimtand, så är mycket vunnet....

RELIGION

En halv kilometer utanför kusten finns ett rev som ibland befinner sig ovanför ytan. Hajmännen kallar revet för 'Shrancks rev'. En gång i månaden (nattetid) simmar de ut till revet för att tillbedja Shranck, deras fruktansvärda hajgud, som de både fruktar och älskar. Efter några timmars bön och sång kommer Shranck, som egentligen är en förhistorisk jättehaj. Han simmar upp mot ytan och visar sig för hajmännen, varvid de slänger sina offer (t.ex. guldföremål eller levande varelser) i vattnet och ser dem slukas av hajen. Sedan simmar Shranck ut mot djupen igen. Om han inte är nöjd med gåvorna kommer han att återvända när hajmännen simmar tillbaka mot byn och sluka så många som möjligt. Hajmännen har lärt sig att aldrig snåla med offren. Människooffer lär förekomma.

SHRANCK — JÄTTEHAJ

STY 80	SMI 15	
STO 80	INT 3	SB 5T6
FYS 30	PSY 8	KP 55

Färdigheter: Lyssna 19, Upptäcka fara 10
Skydd: skinn 5 poäng
Förflyttning: S32
Vapen: 1 Bett (CL 20, Skada 1T10)
SL: Shranck skiljer sig från jättehajarna i Monsterboken II genom att vara betydligt större.

HAJMAN

STY 13	SMI 11	KAR 11
STO 13	INT 9	SB —
FYS 11	PSY 11	KP 12

Färdigheter: Jori B3, Bett (i människoform skada 1T8,i hajform skada 1T10) 7, Slagsmål 7, Harpun 7, Bluff 10, Förklädnad 10, Lyssna 19, Upptäcka fara 7, Fiska 20, Simma B5 (som människa; i hajform är de inte jämförbara med vanliga människor och har förflyttning S20), Sjökunnighet 20, Spåra 10, Överlevnad hav 21.
Utrustning: Lätta kläder, harpun.

ANTOR GRIMTAND

Värdshusvärden Antor Grimtand ser mycket ogillande på främlingar. Han drar sig inte för mord (offren till Shranck) för att skydda sitt folks verkliga identitet.

STY 17	SMI 12	KAR 11
STO 13	INT 10	SB —
FYS 13	PSY 10	KP 13

Färdigheter: Jori B4/B3, Giftkunskap 13, Bett 12, Slagsmål 14, Harpun 12, Bluff 13, Förhöra 15, Förklädnad 14, Lyssna 19, Upptäcka fara 8, Fiska 21, Simma B5, Sjökunnighet 21, Spåra 13, Överlevnad hav 21.

NAKAB, HIRADU & OWITUDU

Högt uppe i Aginobergen ligger de tre största gruvbyarna: Nakab, Hiradu och Owitudu. De har alla förbindelse med floden Trangor, och därmed med Timar. Eftersom byarna snarare är arbetsläger än riktiga bosättningar, bor här inga familjer. Antal arbetare är 128 i Nakab, 198 i Owitudu och 306 i Hiradu. Hertigen, som äger gruvorna, har förbjudit kvinnor och barn att vistas i byarna. Därför reser gruvarbetarna hem till sina familjer under sina fem dagars ledighet per månad.

Arbetarna sover i baracker (15 eller 20 i varje) på enkla britsar. Förutom barackerna finns ett eller två fyrmannaavträden, några förråd med gruvverktyg och mat, ett kök med stor matsal (kocken bor i köket) och förmannens kontorsliknande bostad. Här finns även ett stall med hästar, vagnar och ett par stalldrängar, och ett båthus med specialkonstruerade flodpråmar.

Bergen är oländiga och fulla med lösa klippblock, skrevor och gruvöppningar. Detta gör bergsresor riskfyllda och säkerhet eftertraktad. Man har satt upp broar över de större skrevorna och fyllt igen de mindre med sten. Vägar har upprättats och den som lämnar dem löper en stor risk att förlora livet. Runt Hiradu och Owitudu som är omgivna av skog, växer dessutom en tät undervegetation som döljer de mindre, men inte desto mindre farliga, hålen. Det är omöjligt att rida och färdas med vagn annat än på de smala vägarna.

GRUVARBETE

Att arbeta i en gruva är hårt, vilket sätter sina spår på Elmors gruvarbetare. De är grova, burdusa och i allmänhet ohyfsade. De svagare arbetarna och 'nykomlingar' mobbas ofta hårt och utsätts för grymma practical jokes. De enda personer som respekteras av arbetarna är förmannen och kocken, och de som utsätts för den värsta mobbningen är stalldrängarna, vanligtvis pojkar i tonåren.

Jobbet är hårt och riskerna är stora, men arbetarna får lön för mödan därefter: en vanlig arbetare tjänar 50 km per dag. Dessutom får de ju mat och husrum. Förmännen tjänar tio gånger mer. När arbetarna reser till staden skriver förmännen ut ett kvitto, med vilket de kan hämta ut månadens lön på lönekontoret.

Förmännens uppgift är att bokföra lönerna, fördela arbetsuppgifter och inspektera gruvorna under arbetets gång, hålla ordningen bland arbetarna och dela ut lämliga straff till dem som inte uppför sig. Gruvarbetarna är ganska fientliga mot främlingar, men visst kan de dela med sig av sitt husrum om gästerna gör rätt för sig, t.ex bjuder laget runt på brännvin (en ganska kostsam historia) eller diskar efter middagen (vilket tar ett par timmar). Det enda dessa kraftiga karlar egentligen fruktar är den närliggande Gideonklyftan och dess hemligheter. Det berättas legender om spöken och gastar, och somliga påstår att de nattetid sett underliga ljus från klyftan. Dessutom kan man ibland höra underliga ljud, djupt där nerifrån. Gruvarbetarna går aldrig närmare än en km från klyftan.

KOLNING

Längs övre Trangor och utanför gruvbyarna utförs kolning av kringvandrande kolare, som i huvudsak använder spillvirke. På sina håll förekommer också tjärdalar, där man framställer tjära (ur vilket man senare kan framställa beckolja och terpentin). Kolarna är mycket respekterade, och kolet säljs bl.a. till Elmors smedjor.

GRUVORNA

Gruvbyarna är placerade så att de ligger så nära så många gruvor som möjligt (gruvorna fanns ju här redan på Imarioternas tid). Varje by är omgiven av ett tiotal gruvor inom en och en halv kilometer, några uttömda och igenspikade, men de flesta rika på silver- och blymalm.

En typisk gruva består av ett brett schakt, fem meter i diameter, ungefär 200 meter djupt. Var femte eller tionde meter finns en liten avsats där en sidogång går in under berget. Mellan avsatserna går klumpiga stegar kors och tvärs. Sidogångarna är smala (150 cm), inte särskilt höga (max 180 cm) och drygt 100

meter långa. I schaktet hänger en hisskorg från ett kraftigt trästativ. Den drivs manuellt genom utväxling med en kraftig vev tio meter längre bort. Det krävs åtminstone sex personer att driva den när den är fullastad. Linan är grov och tål en belastning på ett ton. Själva hisskorgen består av en rund ekbalja, en meter i diameter. Den är avsedd enbart för malmtransport, men arbetarna använder den ofta som hiss. De blir då tvugna att sätta den i gungning och hoppa av vid den våning de ska till. Tyvärr händer det då och då att folk faller och krossas i schaktets botten.

I varje sidogång finns en kraftig vagn med järnbeslagna hjul. De är avsedda för transport av malm och rymmer ett halvt ton, och dras av dvärghästar. Gångarna hålls uppe av trästöttor och överallt ligger högar med malm och travar med facklor. I gruvorna finns inte särskilt mycket skydd för arbetarna, förutom tillgång till läderhuvor, ett ganska uselt skydd mot nedfallande stenar. För att kontrollera syremängden använder man vaxljus och burfåglar. Under arbetets gång riskerar man att sätta igång ett ras eller att stöta på underjordiska vattenkällor och sumpgas. SL får själv hitta på de gastkramande konsekvenserna och kan också fundera ut egna olyckor, t.ex. att låta hisslinan gå av.

DVÄRGHÄSTAR

På Jalujak finns dväghästar i vilt tillstånd. De är små och starka och infångas och tämjs för att användas i gruvorna. När de väl hamnat i en gruvgång, kommer de aldrig upp igen. De arbetar på dagarna och vilar på nätterna. Utfodringen sker varje dag, morgon och kväll, men brukar vara ganska näringsfattig. En dvärghäst lever på grund av sitt hårda liv inte särskilt länge, kanske fem år. När de väl tjänat ut gör man magra, sega korvar av dem.

STY 3T6+5
STO 2T6+4
FYS 3T6
SMI 2T6+3
INT 5
PSY 3T6
Förflyttning: L8

GRUVARBETARE

STY 15	SMI 11	KAR 11
STO 11	INT 11	SB —
FYS 14	PSY 11	KP 13

Färdigheter: Geologi 11, Värdera mineraler/metaller/ädelstenar 11, Dirk 11, Hacka 11, Spade 11, Slagsmål 11, Upptäcka fara 8, Grottorientering 11, Hasardspel 11.
Ägodelar: Grova tygkläder, 1T20 km, hacka, spade, matlåda, flaska brännvin, ryggsäck, hjälm.

LANDSBYGDEN

Här följer information om landsbygden. En del viktiga eller intressanta byar beskrivs i ett särskilt kapitel. Åtskilliga småbyar på landsbygden och längs kusterna är ej upptagna på kartan.

YRKEN

Det är mycket möjligt att rollpersonerna kommer att söka tillfälliga jobb i Timar eller på landsbygden. Följande tabell avser chansen att få jobbet för olika samhällsklasser (statuspoäng), vilka kvalifikationer rollpersonerna måste ha och dagslönen.

LEVNADSSTANDARDEN

Hantverkare, arbetare, småbönder och torpare lever relativt snålt. Deras halmtaksförsedda hus är sparsamt möblerade, och har ofta jordgolv. I stort sett alla deras pengar går efter skatt åt till att försörja familjen, men några individer kan ha stoppat undan lite grann. Livet har blivit onödigt kärvt under de senaste härskarna.

LANDSBYGDEN

En stor del av Elmors yta består av landsbygd och odlad mark. Det mesta ägs av storbönder och några mindre självständiga bönder, men storbönderna arrenderar ut mycket av sin mark till torpare och småbönder.

STORBÖNDERNA

Storbönderna tillhör, tillsammans med adelsmännen och de rikaste köpmännen, överklassen (och dessutom är många storbönder även adelsmän). De har stora ekonomiska tillgångar och de flesta törstar efter mer. Samhällssystemet är i stort sett feodalt, d.v.s. alla betalar skatt till hertigen, men landsbygdsborna dessutom till storbönderna. Dessa bor rymligt och storslaget, och har vidsträckta ägor. De har dels fast tjänstefolk, dels hyr de in kringvandrande lantarbetare vid högsäsong. En del arrenderar delar av sin mark för höga summor, antingen betalda i pengar eller in natura.

BÖNDER OCH TORPARE

En torpare odlar bara för sitt eget husbehov medan bönderna odlar för försäljning. De flesta torpare arrenderar sin mark av storbönder, men det finns några självständiga torpare i trakterna kring Zukos. Torpare tar ibland tillfälliga arbeten, t.ex. på något lantbruk. En medelstor bondgård består av 25-50 hektar odlad mark (sällan sammanhängande), ett bostadshus, ett eller flera djurstall och lador. I förekommande fall finns hundgård och skjul för höns och andra smådjur.Torpen kan vara omkring 10 hektar och har i regel ett hus där avträde, bostad och ladugård är ihopbyggda. Vad man odlar och vilka djur man har varierar, men i huvudsak är det kor, grisar, får, höns,

hundar, bin, bär, frukt, grönsaker och spannmål. Vad som odlas och hur mycket, samt djurstallarnas storlek, beror naturligtvis på hur stor gården är.

HUNDAR

Hundar används på hela Elmor. De hålls bundna eller instängda i inhägnader. Vanligast är de långhåriga fårhundarna, en hjälpreda och trygghet för mången rädd vallpojke, men de rikare bönderna har även vakthundar och jakthundar. Några bönder avlar hundar, och har då stora hundgårdar.

HÄSTAR

Böndernas hästar är kraftiga arbetshästar. De drar plogar och vagnar och är relativt starka om än ganska klumpiga och långsamma. Rikare bönder har dessutom någon ridhäst, medan storbönderna äger flera importerade fullblodshästar.

FRUKT

Vanligast är de inhemska persikoträden. Dessutom odlas meloner, persikor, aprikos, plommon, fikon och äpplen i ganska stor utsträckning. Här inkluderas också olivträd, som ger den för hela befolkningen så viktiga matoljan.

SÄD

Större delen av Elmors lågland upptas av vidsträckta sädesfält. Här finns vete, havre, korn och råg. Råghalmen tillvaratas speciellt noga och används som takbeläggning.

BYARNA

Där ägorna möts, samlas byggnaderna. På Elmors landsbygd ligger byarna ganska tätt, kanske var fjärde eller femte kilometer, men är inte särskilt stora. En mindre by består av 2T4 gårdar, och en större by (inom 10 km från en större gård) av 4T6 stycken. De större byarna brukar vara utrustade med vind- eller vattenkvarn, bakstuga och en allmän tvättstuga. Dessa tillhör storbönderna, och byborna får betala en avgift för att använda dem. De större byarna brukar dessutom vara utrustade med smedja, värdshus och handelsbod samt en liten torgplats. Ett litet cirkelrunt fängelse kan också förekomma, där skattefogdar kan spärra in trilskande gäldenärer före transport till hertigen och specialbehandling.

GÄSTFRIHET

Det är lätt att få billig mat överallt, men i de mindre byarna kan det vara svårt att få tak över huvudet, såvida man inte har något emot att sova i stallet. I större byar, däremot, finns det vanligtvis ett värdshus. Man har normalt inget emot främlingar, speciellt inte under skördetiden (trots att en viss försiktighet mot främlingar ligger nedärvd i bonden).

MAT

En uppskattad specialitet med ett alldeles speciellt sting är svartsoppa på lamminälvor med sur grädde och örtkryddor. Över huvud taget används de lantbruks- produkter, som den egna eller arrenderade torvan ger, eller som man byter till sig från andra. Frukt och grönsaker finns i stort sett året om. Överflödet torkas och säljs bl.a. till skogs-och fiskebyarna. Även ost säljs. En speciell ost, trangoriansk kryddost, har till och med funnit sin väg till fastlandet, där den har blivit en kulinarisk raritet, som betingar ett högt pris.

FOLKLIV

I varje by finns ett litet Sbintortempel, som besöks dagligen. På kvällarna träffas man i värdshusen, där man dricker öl och pratar. Stämningen brukar vara hög, folk spelar kort, sjunger och dansar. Här finns även folk, som kan berätta gamla sägner om spökhus, bäckahästar, drakar och häxor; inte nödvändigtvis sanna. Vid högtider och skördefester brukar man samlas till dans.

PIRATER

På ön Morelis finns ett piratnäste. Detta är inget permanent tillhåll, snarare en station. Piraterna kommer från Morelvidyn och utgörs av människor, svarta ankor och några reptilmän. Deras mål är att slå till snabbt mot sjöfarten till och från Melukha, erövra stora byten och sedan snabbt dra sig tillbaka till Morelvidyn innan Monturernas flotta reagerar. Några hundra meter norr om kusten ligger några skepp förankrade, och på stranden ligger ett antal uppdragna båtar. Trehundra meter in i skogen ligger deras läger bestående

av ett tiotal träbyggnader och ett antal hyddor. Lägret är ganska nytt, och man har hittills inte avslöjat deras tillhåll. När lägret står tomt, släpper piraterna lös två sabeltandade tigrar från Morelvidyn. De är bundna med 50 meter långa kedjor vid pålar i lägrets mitt. 200 meter in i skogen finns en ormgrop med giftiga reptiler. Vissa fångar och myterister kastas här. Andra ges till tigrarna som lunch. En gång i månaden reser ett diskret litet skepp till Timar för att köpa slavar. Lastning sker nattetid. Deras kontaktman bär alltid svart kappa och mask. De betalar med guld från skepp de plundrat.

FREDLÖSA

Brottslingar som flyr från sina straff blir fredlösa, och Rådet brukar efterlysa de värsta typerna och sätta ett pris på deras huvud. Det är inte straffbart att döda eller skada en fredlös, och många prisjägare ägnar stor tid att jaga dem. De flesta fredlösa sluter sig till rebellrörelsen i Vergiliskogen.

REBELLERNA

Under Adinovan II:s hårda styre uppstod en anarkistisk rebellrörelse. Större delen av den håller till i Timar, men rörelsen är spridd över hela Elmor. I Vergiliskogen finns ett läger bebott av fredlösa och rebeller. Rebellerna står under Mokyliders beskydd, och får livsmedel och hjälp av Andûdax befolkning. Den nuvarande ledaren, Palina Livillion, bor i Timars hamnkvarter. På 'Narvalens Horn', en halvsjaskig sjömansbar, brukar rebellerna träffas. I ett källarutrymme finns öppning till avloppssystemet. Om man frågar bartendern, Stygvall Trugon, om rebellerna lär Palina få veta det. Efter lite efterforskningar kanske de kontaktar förfrågaren. Rådet försöker avslöja rebellerna, och har utfäst en belöning till den som kommer med användbar information. Rebeller hängs utan pardon.



POLITIK

RÅDET

Rådet sammanträder varje dag. Rådmännen diskuterar gamla och nya händelser, bevismaterial vid rättegångar, erfarenheter och forskningsresultat. Alla beslut fattas genom röstning, och sammanfattas skriftligen på pergament, samtliga med hertigens underteckning (rådet har skaffat en stämpel), och arkiveras. Alla lagar som stiftas arkiveras för sig och kungörs sedan av speciella härolder. Ute på landsbygden är folk i gemen helt okunniga om hur deras land styrs, och de kan lätt manipuleras av de höga herrarna.

RÄTTEGÅNGAR

När ett brott har anmälts till stadsvakten, förs eventuella misstänkta till domstolen, där rådsmedlemmarna finns fyra timmar per dag. Vid smärre brott räcker det om en rådman begrundar bevisen i fem minuter och sedan förkunnar straffet, men allvarligare brott kräver minst tre rådmäns uppmärksamhet, flera dagars betänketid och alla rådmännens underskrifter. Alla brottsakter arkiveras.

RÅDMÄNNEN

De sju rådmännen heter Frithiof Gråhand, Martus Björkenstam, Marmalot Lindegård, Kundvir Lagfast, Krianna Steneborg, Moinbrug Barkenkind och Rodolf Astula. Krianna, rådets enda kvinna är en spiritistbesvärjerska, medan Kundvir, Moinbrug och Rodolf är mäktiga köpmän i Elmor. Nedan följer en tabell över rådmännens poster över de olika divisionerna. Förkortningen Ö står för överhuvud, medan ett K innebär att rådmannen har rätt att kommendera över divisionen i fråga.

SAMHÄLLSKLASSER

Högst står hertigen. Han är befriad från skatt, men offrar dock för syns skull en summa till Sbintor varje år, och har tillgång till överskottet från bl.a. skatteindrivningen i landet. Han avlönar rådet och sin omfattande tjänarstab. En hel del av hans inkomster går till slottet, importerade lyxartiklar och överdådiga fester.

Därefter kommer rådmännen. De är också skattebefriade, har hög lön, och de har med en allt starkare maktställning lyckats skapa många chanser till sidoinkomster. Bara rådet kan avsätta en medlem och de är alltså i praktiken så gott som oavsättbara.

Överklassen kommer härnäst. Den inkluderar adel, ketarker, storbönder och mäktiga köpmän. De är skattebefriade, får juridiska privilegier och gratis inträde till många tillställningar. Många adelsmän ser ner på de lägre stånden, och utnyttjar ofta sitt juridiska övertag till våldgästning och andra illdåd.

Mellanklassen (mindre köpmän och hantverkare) har inga större juridiska fördelar. Hertigens skattefogdar är deras största problem. De står förhållandevis neutrala i bråken mellan stånden.

Folket, d.v.s. bönder, arbetare och soldater har inga särskilda privilegier. Skatterna är höga och man fruktar överklassens maktmissbruk. Det jäser i de breda folklagren.

Underklassen inkluderar sjömän, äventyrare, arbetslösa och mindre respektabla yrkesgrupper. De har svårt att få bra jobb. Många har sökt sig till droger och brottslighet för att kunna uthärda den hårda tillvaron.

SOCIAL STATUS

I Monturernas samhälle är statusen viktig, inte minst i juridiska sammanhang. I speltekniska termer används statuspoäng (STP).

	MILITÄR	HÄXJÄGARE	LÖNNMÖRDARE	FOGDAR
Frithiof	K	Ö	K	K
Martus	K	—	K	K
Marmalot	K	K	K	Ö
Kundvir	K	—	—	K
Krianna	—	K	—	K
Moinbrug	—	—	Ö	K
Rodolf	K	—	—	K

POLITIK

Rådsmän



Samhällsklass	STP	1T20 (för infödda rollpersoner)
Hertigen	7	—
Rådmännen	6	—
Överklassen	4	1
Mellanklassen	2	2–6
Folket	1	7–14
Underklass	0	15–20

BROTT & STRAFF

Tabellen nedan speglar det beskrivna samhällets tendens att diskriminera olika samhällsgrupper. Vid avläsning, använd kolumnen som motsvarar förövarens statuspoäng. Om ett offer är inblandat, subtrahera offrets status från förövarens (undantagen hertigen och rådmännen. Deras status modifieras inte i några sammanhang). Har förövaren begått samma brott förut, subtrahera 1 från hans status för varje gång. (T.ex. Orkel tillhör Överklassen, och dräpte i ett bråk en arbetare. Eftersom han tidigare dräpt en sjöman och straffats därefter (mansbot) blir nu straffet mansbot och brännmärkning).

Förklaring av koderna:

A — Alltid frikänd
B — Bot
C — Brännmärkning
D — Gatlopp
E — Konfiskering
F — Mansbot
G — Miste arbete
H — Miste hand
I — Miste liv
J — Miste liv vid Gideonklyftan
K — Miste liv på bålet
L — Miste tungan
M — Skampålen
N — Skändning
O — Spöstraff
P — Stegling
Q — Straffarbete
R — Stympning

SKATTER OCH AVGIFTER

Monturernas befolkning måste leva med många skatter och andra avgifter. Det gäller vägskatter, byggnadsskatter, tullar, broskatter etc. etc. Alla invånare med bostad, och en inkomst på minst 25 km dagligen eller en förmögenhet på minst 2000 silvermynt måste skatta eller straffas. Dock finns många som håller sig undan från skattefogdarna. Skatteindrivningen är inte lika effektiv överallt, och i utbygderna har det blivit en sport att lura de stackars fogdarna.

Skattebelopp	
Allmänna skatter	80 sm/år.
Offer till Sbintor	50 sm/år.
Markarrende	25 sm/ha och år (denna avgift betalas ofta in natura).
Broskatt	1 km var gång man passerar en bro.
Varuskatt	2% på varornas värde.
Vinstskatt på spel	50% av vinstens värde.

Status:	**7**	**6**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**–1**	**(–2, 3)**	**(-4– –7)**
Dråp	A	A	F	FC	FC	FR	FR	FI	FMI	FMP
Förfalskning	A	A	A	C	C	CMO	CMO	QCMOQ	I	—
Förskingring	A	A	BO	BQ	BQ	BHQ	BHQ	BR	BI	BI
Förtal	A	A	A	B	B	BC	BC	BCM	BCM	BCMR
Helgerån	A	A	CG	MOR	MOR	NK	NOK	—	—	—
Hembränning	A	A	EG	CEO	CEO	CEO	CEOQ	—	—	—
Häxeri	K	A	K	—	K	K	K	—	—	—
Kontraktsbrott	A	A	BC	BCD	I	I	I	I	I	P
Mened	A	A	CD	I	I	I	I	—	—	—
Mord	A	A	FR	I	I	I	I	P	P	J
Mordbrand	A	A	FQ	I	I	I	I	I	J	J
Rån	A	A	A	BM	BQ	BOQ	BOQ	—	—	—
Skattebrott	A	A	E	CE	CEO	CEO	CEOQ	CEOQ	I	—
Smuggling	A	A	C	CO	COQ	COQ	COQ	COQ	COQR	I
Stympning	A	A	BC	BCO	BCO	BR	BR	BR	BR	I
Stöld	A	A	BH	BH	I	I	I	I	I	I
Våldtäkt	A	A	A	B	BC	BCN	BCNR(!)	BCRQ	BCRQ	I
Vårdslöshet	A	A	B	BC	BCD	BR	BR	BR	I	—

POLITIKER

MAURITZ VI BERGENSWÄÄRD

Mauritz VI Bergenswäärd, den tionde och senaste hertigen, föddes den elfte juli år 588. Vid födelsen ställdes ett horoskop av den dåvarande Sbintorprästen Atis Åskvigg. I horoskopet förutspåddes Mauritz ett långt liv i lyx och överflöd.

Mauritz växte upp i skuggan av spådomen. Mauritz lärde sig tidigt att förakta folket, dels av sin avvisande fader, dels av dennes rådgivare. Hans bror däremot var en folkets man som tillbringade all sin tid i staden och i biblioteket. Själv utvecklades Mauritz med tiden till en arrogant liten odåga, mer intresserad av vin, kvinnor och sång än av skrivbordet. Han lärde sig läsa först vid fjorton års ålder. Varför skulle han studera, när han ändå skulle leva ett liv i sus och dus. Han skulle ju inte heller få ansvaret att styra riket. Hans bror, prins Benoval var förstfödd och skulle ärva tronen.

Så förflöt Mauritz ungdom i sorglöshet och överflöd. När Mauritz var sexton, blev hans bror mördad. Tre år senare mördades även hans far, och alltså blev det dags för Mauritz att krönas. Han upptäckte snart att det var lättare sagt än gjort att styra ett rike och överlät besluten till rådmännen. Annars trivdes han som hertig. Han kunde göra vad han ville utan att någon la sig i. Han började ordna fester med jämna mellanrum. När han nu varit hertig i tre år är han liksom sin förfader Mauritz II inte mer än rikets galjonsfigur. I själva verket är det rådet som regerar i hertigens namn.

Trots sitt svaga intellekt ser Mauritz ut som en verklig tänkare. I det långsmala ansiktet sitter två kvicka ekorrögon. Han har ett långt, lockigt hårsvall. Han är lång (193 cm) och smärt (70 kg) och klär sig gärna i siden och plysch. Man ser honom sällan utan den karaktäristiska höga kragen och en djupblå sidenkappa. Han hatar huvudbonader eftersom de förstör hans frisyr. Mauritz brist på konsekvent uppfostran och utbildning gör honom till en dålig talare, men han har dock på senare tid lärt in några överklassfraser, citat och undanglidande kommentarer att använda när man pressar honom. Han är populär bland damerna. I adelskretsarna är han också omtyckt, mest för sin generositet och sina fester, men även för sin förmåga att spela dum (egentligen spelar han inte, men det förstår inte adelsmännen).

Den unge hertigen lever för sina fester, som han anordnar i slutet av varje vecka. De inleds oftast med teater och cirkus vid Timarteatern (överklassen kommer in gratis, medan övriga medborgare får betala ett silvermynt i inträde) tidigt på morgonen. När den är över hålls en festmåltid på slottet, endast för inbjudna. På eftermiddagen inleds de stora festligheterna på slottets nöjesfält. Där finns gycklare, karuseller, lyckohjul, dresserade djur, fångar att kasta tomater på och mycket mer (inträde för vanliga medborgare är tio silvermynt, d.v.s. nästan omöjligt att få råd till). Strax före solnedgången hålls ytterligare en festmåltid, och senare inleds en bal för överklassen på slottet. Balen pågår till tretiden på morgonen, men hertigen brukar avvika vid midnatt med någon flicka och ett par flaskor vin.

STY 12	SMI 14	KAR 15
STO 14	INT 7	SB —
FYS 12	PSY 10	KP 13

Färdigheter: Administration 5, Historia 10, Jori B4/B3, Brädspel 10, Sjunga B2, Överklasstil 18, Övertala 15, Hasardspel 10, Provsmaka viner och fin mat 17, Rida 10.

Vapen: Kortsvärd 10, Bredsvärd 10, Ridpiska (att slå oförskämda tiggare över ansiktet med; skada 1) 15

FRITHIOF GRÅHAND, 50 ÅR

Frithiof är lång och mager. Han tappade för länge sedan sitt hår, men han ett tjockt skägg på hakan. I Timar är han mest känd för att vara Sbintorkyrkans överhuvud. Han är en mycket mäktig man som ägnar all sin tid åt att göra kyrkan mäktigare och åt att slå ned på folket. Han kommer ursprungligen från en köpmannafamilj i Kardien, men har inga släktingar på Monturerna och kan därför obehindrat föra en rätt hänsynslös politik. Han är ordförande vid rådets möten.

STY 12	SMI 14	KAR 15
STO 9	INT 17	SB —
FYS 13	PSY 23	KP 11

Färdigheter: Administration 18, Astrologi 16, Drogkunskap 10, Heraldik 20, Historia 17, Kulturkännedom 16, Räkning B5, Teologi Sbintor 20, Jori B5/B5, Forntunga B5/B5, Värdesätta 17, Överklasstil 20, Stridskonst 20, Trästav 17, Bluff 19, Övertala 18, Lyssna 18, Upptäcka fara 18.
Magi: Elementarmagi 16, Illusionism 10, Mentalism 12, ELD S18, LJUS S16, BLIXT S16, ENERGISTRÅLE S15, RÖKMOLN S18, FRAMMANA/SKICKA BORT LUMINAL S15, ELDVÄG S10, LJUSVÄG S8, MAGNESIUMFLAMMA S10, SPÖKRÖST S18, AVBILD S19, TANKEÖVERFÖRING S20, OSYNLIGHET S13, SYN S10, TELEPORTERA S13.

MARTUS BJÖRKENSTAM, 42 ÅR

Martus är en av Timars mest framgångsrika köpmän. Han äger flera handelsskepp med vilka han gör affärer med utlandet. Han handlar främst i tyger, silver och hantverk av olika slag, men vill det till kan han köpa och sälja nästan vad som helst. Han äger ingen handelsbod utan distribuerar varor till mindre köpmän, naturligtvis med god vinst. Egoism och girighet präglar hans sinne, och han stiftar gärna lagar för att uppnå egna mål. Martus ägnar aldrig en tanke åt folkets bästa och har inga planer alls på att ge dem några förmåner. Dock är han medveten om gränserna. Går man för långt riskerar man revolution, och då kan man förlora mycket pengar, för att inte tala om sitt liv. Han har en ung fru och en dotter, men besöker gärna glädjehus. Martus har på senare tid skaffat sig en ordentlig mage, bland annat beroende på en böjelse för gott vin och öl. Han har rödbrunt lockigt hår med begynnande flint, och under en röd potatisnäsa sitter en yvig slokmustasch.

STY 14	SMI 9	KAR 10
STO 15	INT 14	SB —
FYS 15	PSY 12	KP 15

Färdigheter: Administration 12, Kulturkännedom 10, Geografi 15, Historia 15, Jori B5/B4, Områdeskännedom Elmor 14, Räkning B5, Språkkunskap 13, Värdesätta 18, Kortsvärd 12, Bluff 16, Köpslå 25, Överklasstil 20, Lyssna 15, Provsmaka Vin och öl 15, Stadskännedom Timar 18.

MARMALOT LINDEGÅRD

Marmalot är en välbyggd man i trettioårsåldern. Han har en lång blond hårpiska, höga kindknotor och ett par djupblå vänliga ögon. Han tillhör en storbondefamilj, men beslutade i sin ungdom att ägna sig helt åt politiken. Han studerade administration i åtta år innan han antogs som rådsmedlem. Marmalot för en förhållandevis mild politik gentemot folket, vilket övriga rådmän ogillar. Marmalot är hertigens personliga rådgivare, och Mauritz är mycket fäst vid honom. På senare tid har de ofta setts tillsammans. Till skillnad från de övriga rådmännen har han inga egoistiska tendenser, och verkar handla efter hjärtat. Många tycker att han är mycket trevlig.

STY 14	SMI 12	KAR 14
STO 14	INT 14	SB —
FYS 10	PSY 16	KP 12

Färdigheter: Jori B5/B4, Forntunga —/B3, Administration 18, Giftkunskap 12, Historia 18, Dolk 16, Bluff 15, Förhöra 18, Överklasstil 13, Övertala 10, Stadskännedom Timar 20, Undre världen 15, Upptäcka fara 17.

RELIGION

SBINTORKYRKAN

År 434 grundade Benoval I och hans syster Abina Sbintorkyrkan. Solguden Sbintor är egentligen bara ett fantasifoster, som uppfanns av syskonen för att stärka folkets enighet och inbringa pengar till staten. År 449 stiftade rådet en lag, enligt vilken alla invånare skulle dyrka Sbintor eller utpekas som hädare. Numera känner bara rådmännen och några präster till gudens sanna natur. Enligt Sbintorreligionen var Sbintor en gång en mäktig människokung som för sin godhet blev upptagen till gudarna. Hans uppgift är att leda solen över himlavalvet och se till så att den aldrig stannar. För detta kräver han dyra offergåvor. Med hjälp av prästernas magiska krafter har man med tiden skrämt folk till underkastelse genom att visa vad som händer med den som trotsar Sbintor. I varje by finns ett mindre tempel, utan präst, och i Timar ligger huvudtemplet.

DÖDEN

Enligt Sbintors lära ska man pryda sina döda med smycken, lämna dem till en präst och låta kremera dem. Prästerna tar i hemlighet vara på smyckena – som senare hamnar i hertigens skattkammare – och arvingarna får tillbaka askan i en kruka.

PRÄSTERSKAPET

Man måste ha god kännedom i administration, astrologi, heraldik, historia, kulturkännedom och teologi för att bli invigd till präst (minst FV 10 i varje). Dessutom måste man vara skriv och läskunnig i både jori och forntunga. Man får under ed svära att aldrig avslöja det inre prästerskapets hemligheter, att aldrig bruka alkohol eller andra droger och att alltid lyda översteprästerna. Efter diverse ceremonier tatueras en stor sol på prästens bröstkorg och rygg, varefter han anses vara invigd. Bara män av över- och mellanklass kan bli präster. Sbintors sanna natur är bara känd av de fyra översteprästerna.

Prästernas uppgift är att resa runt i Elmor och leda ceremonier, ta emot och registrera offergåvor eller att assistera vid huvudtemplet i Timar. Det förekommer ingen utrikesmission i Sbintorkyrkan. Sbintorprästernas kappor är ljusgula med en orange sol broderad på fram- och baksidan. Översteprästerna bär också höga gula huvudbonader. (Gigant: Prästerna får lära sig en speciell sorts stridskonst. I den ingår Krosslag, Bedövningsslag och Avväpning (Kostnad: 3). De långa prästkapporna medför att prästerna inte kan sparkas. Exakt hur denna anställningstrygghet uppstod är för övrigt ännu höljt i dunkel.)

Olav Aftonsky, den förste översteprästen, skrev den bok som senare skulle kallas Sbintors heliga skrift. Den innehåller böner och profetior på forntunga, bland annat den bön som får magin i offeraltaret att aktiveras.

SBINTORPRÄST

STY 11	SMI 11	KAR 14
STO 11	INT 14	SB —
FYS 11	PSY 13	KP 11

Färdigheter: Administration 14, Astrologi 14, Heraldik 14, Historia 14, Kulturkännedom 14, Teologi Sbintor 14, Jori B5/B4, Forntunga B3/B2, Värdesätta (generell) 14, Överklasstil 14, Orientering 14, Rida 11, Stridskonst 11, Trästav 11.

Utrustning (missionerande): Prästkappa, kniv, trästav, läderväska med torkad frukt och kött och en vattenflaska, Sbintors heliga skrift, 2T20 silvermynt.

ÖVERSTEPRÄST

STY 11	SMI 15	KAR 15
STO 11	INT 16	SB —
FYS 11	PSY 18	KP 11

Färdigheter: Administration 16, Astrologi 16, Heraldik 16, Historia 16, Kulturkännedom 16, Teologi Sbintor 20, Jori B5/B5, Forntunga B4/B4, Värdesätta (generell) 16, Överklasstil 19, Stridskonst 15, Trästav 15, Bluff 15, Övertala 15, Lyssna 16, Upptäcka fara 15.

Magi: Elementarmagi 12, Illusionism 3, Mentalism 9, ELD S16, LJUS S16, BLIXT S14, ENERGISTRÅLE S14, RÖKMOLN S14, FRAMMANA/SKICKA BORT LUMINAL S8,

ELDVÄG S7, LJUSVÄG S7, MAGNESIUMFLAMMA S10, SPÖKRÖST S16, AVBILD S16, TANKEÖVERFÖRING S16, OSYNLIGHET S10.

Utrustning: Prästkappa, Kniv, Trästav, Sbintors heliga skrift, 2T100 guldmynt.

OFFERGÅVOR

För att undvika Sbintors vrede måste alla vuxna invånare (undantaget präster i andra religioner) årligen offra pengar eller värdeföremål till ett värde av femtio silvermynt i templet i Timar. Prästerna bokför noggrant offergåvorna i sina arkiv.

TEMPLET

Strax intill slottsmurarna i Timar ligger Sbintors huvudtempel. Det är en kvadratisk, fönsterlös marmorbyggnad (100 meter bred och 25 meter hög) med en enorm silverklädd kupol som tak. Högst uppe i kupolen finns ett cirkulärt hål, tre meter i diameter. Mitt under hålet står ett runt altare i samma storlek, inringat av ett fyrkantigt järnräcke med fyra öppningar, mitt på var sida. I räckets hörn står fyra podier på vilka översteprästerna står under ceremonierna. Väggar, golv och kupoltak täcks av mosaikbilder och texter, främst illustrerade böner på jori. Mot väggarna står tre rader med marmorbänkar (utan ryggstöd) för sammanlagt 1300 personer. När sittplatserna inte räcker sätter sig folk på golvet framför.

CEREMONIER

Dagligen hålls religiösa ceremonier som koncentreras till offergåvorna i Timar. Några präster tar emot gåvorna medan andra bär dem till altaret och bokför. När alla gåvor ligger på altaret sätter sig åskådarna på bänkarna och läser de böner som står på väggarna. Efter en timme reser sig översteprästerna upp på podier vid altaret och läser böner på forntunga. Snart uppenbarar sig en kraftig ljusstråle mellan kupolöppningen och altaret, varefter altaret blixtrar till i ett vitt sken och sveps in i en tjock rök. När röken skingrat sig är offergåvorna borta. Prästerna tackar å Sbintors vägnar för gåvorna och besökarna går hem. Vanligtvis utgörs besökarna av kanske tvåhundra personer, men under de fyra årliga högtiderna (årsskifte, vårdagjämning, sommarsolstånd och höstdagjämning) brukar templet vara fullsatt.

SL: Hela ceremonin är en stor bluff. Bönerna som prästerna läser är de ord som utlöser besvärjelserna som präglades i altaret för århundraden sedan av Olav Aftonsky. Först utlöses en LJUS E5, följd av en MAGNESIUMFLAMMA E3 och sedan avslutas det hela med en DIMMA E5. När röken börjar tätna öppnas en lucka i altaret av en präst och offergåvorna faller ner i ett underjordiskt rum.

SBINTORS VREDE

Första dagen varje år går översteprästerna igenom arkivböckerna. Anser de att någon inte skött sin plikt (d.v.s. offrat 50 sm) skickar de lönnmördare att bränna ner denne någons hus och/eller honom/henne själv. Det hela ska naturligtvis ske utan vittnen. Elden symboliserar Sbintors vrede.

MOKYLIDER

Mokylider, skogsguden, är i motsats till Sbintor en riktig gud. Hans anhängare utgörs främst av jägare, skogsarbetare och andra folkgrupper, vars liv är beroende av skogen och dess invånare. Mokylider är skogens beskyddare, och legenden säger att den som förstör skog eller dödar djur i onödan eller för nöjes skull ska bli straffad av honom (se Jägaren nedan). Han har dock inget emot skogsarbetare eller jägare. De måste ju utnyttja skogen för att leva. I Vergiliskogen finns ett välbesökt tempel av timmer (uppfört år 468). Det består av ett fönsterlöst omöblerat bönerum med en matta av skogslummer på jordgolvet. Här ber besökarna sina korta böner i tysthet. Tjugofem meter in i skogen, väl dold av träd, ligger en liten oansenlig hydda. Här bor Mokyliders enda präst, Attar Sparvhjärna. Hyddan är alltid omgiven av skogsfåglar och allehanda däggdjur. De flyr in i skogen, så fort en främling närmar sig.

BÖNER

Den som ber till Mokylider och befinner sig i Vergiliskogen har en liten chans att få svar (hur stor avgör SL med hänsyn till vad bedjaren ska använda Mokyliders hjälp till). Då får man en +1 (5%) bonus på alla sina färdigheter under 24 timmar. I skogstemplet är chansen att få svar lite större.

DÖDEN

Mokyliders anhängare begraver sina döda i skogsgläntor. Efter en kort ceremoni, ledd av prästen eller någon annan troende person, gräver man ner kroppen utan kista eller ägodelar i ett två meter djupt hål. Man använder inga gravstenar utan planterar istället buskar eller träd på graven. Enligt sägnerna reinkarneras de döda som djur eller träd.

PRÄSTERSKAPET

Så vitt man vet finns bara en Mokyliderpräst på hela Altor, nämligen Attar Sparvhjärna i Vergiliskogen. Attar börjar dock bli till åren, och han har börjat spana efter en efterträdare, dvs någon som är villig att tillbringa hela sitt resterande liv i Vergiliskogen och dessutom är djupt religiös.

En Mokyliderpräst bär enligt tradition vanliga kläder under en grön linnemantel. Mokyliderreligionen har ingen helig skrift. Alla böner och berättelser lärs in utantill och förs muntligt vidare från generation till generation. Prästens plikt är att sköta templet, ta emot gäster (det är tillåtet för främlingar att övernatta i templet) och vandra runt i hela Vergiliskogen och predika vördnad mot naturen. Han får dock aldrig lämna skogen eller skada ett djur annat än i självförsvar (chansen är dock liten att ett djur självmant skulle anfalla en Mokyliderpräst). Prästen får förmågan att tala med djuren. Efter några år brukar en Mokyliderpräst få ganska många vänner i skogen, och de större djuren kan mycket väl tänkas skydda honom, vid behov.

ATTAR SPARVHJÄRNA, 70 ÅR

Attar är lång och mager. Han är skallig och skägglös, har mörkblå ögon och en lång, knotig näsa. Han är hjälpsam och glad i de flesta lägen, men väcker man honom för tidigt på morgonen kan han vara rätt så gnällig. Hans bästa vänner är djuren, och av dem får han veta allt som händer i skogen, vilket gör honom till en god informationskälla. Han berättar dock normalt inget om Jägaren för främlingar. Han är vegetarian och ibland, när han är på riktigt gott humör, kan han bjuda besökare på de mest utsökta vegetabiliska maträtter.

Av sin föregångare, Ekir Hjorthorn, fick han en dyrbar klenod: Mokyliders stav. Denna relik, skapad av Sogam Hammarskaft (en av de första Mokyliderprästerna och en mäktig animist) år 391, har generation efter generation ägts av Mokyliderpräster. Den två meter långa staven av knotgran är rikligt ornamenterad med scener ur Mokyliderlegenden. Stavens topp har formen av ett hjorthuvud med ögon av silverkulor. Används staven som vapen gör den 2T4+2 i skada och har brytvärde 15. Den har dessutom mäktiga magiska krafter som dock bara kan användas av Mokyliderpräster. När prästen färdas i skog aktiveras en konstant SPÅRLÖS E4 som gynnar honom och upp till tre följeslagare. Om man dunkar staven i marken kan man TILLKALLA, TALA MED och KONTROLLERA djurtyperna enligt animistens varelsebesvärjelser i Magiboken med E4. Staven är försedd med NEXUS och drar sålunda ingen kraft från sin bärare.

STY 7	SMI 8	KAR 16
STO 8	INT 15	SB —
FYS 8	PSY 17	KP 8

Färdigheter: Botanik 19, Drogkunskap 14, Läkeörtkunskap 15, Första hjälpen 18, Historia 15, Läkekonst 15, Jori B5/B4, Områdeskännedom Vergiliskogen 15, Zoologi 20, Slagsmål 10, Sjunga B3, Övertala 15, Smyga 10, Lyssna 20, Djurträning (alla djur) 20, Kamouflage 18, Orientering 16, Rida 10, Simma B2, Överlevnad skog 20.
Utrustning: Grova, bruna kläder, örtpåsar, Mokyliders stav, kniv, drygt 20 botanik-, zoologi- och kokböcker i sin hydda.
Riddjur: Hjortoxen Storhorn

JÄGAREN

I många sagor och legender förekommer Jägaren, ett sällsamt skogsväsen som ibland agerar som Mokyliders agent. Han tar normalt formen av en blekhyad manlig humanoid med långt, fladdrande vitt hår och ett par hjorthorn i pannan, klädd endast i ett skinn runt höften. Han kan dock anta formen av vilket djur som helst, oavsett art och storlek (en transformation tar 1 SR och kostar honom 1 poäng PSY temporärt). Skulle han dö i någon form överlever han, men kan aldrig anta den formen mer. Hans ursprung är okänt, och de flesta betraktar honom endast som ett sagoväsen. I vissa



sagor är han god, och i andra ond. I verkligheten är Jägaren vare sig det ena eller det andra och hans enda uppgift är att skydda skogen. Han förekommer ofta i sedelärande historier om män som skadar skogen och därför blir straffade. Här följer en gammal folksång om Jägaren.

Jägaren med böljande hår
dväljs i Vergiliskogens snår.
Djuren och träden är hans
han finns överallt och ingenstans.
Var rädd om skogen där du går
eljest Jägarens straff du får.

Från tronen hög han utåt spanar.
Var han finns nu ingen anar.
Horn som hjortens på hans panna.
Skogens fiender han kan förbanna.
Blicken hans till träd förvandlar
de som mot hans lagar handlar.
(Okänd diktare)

Jägaren lever djupt inne i Vergiliskogen och har en enorm ektron, från vilken han spanar ut över sitt rike. Han är skogens kung, och begår någon ett brott mot skogens oskrivna lagar, dvs skadar djur eller träd för nöjes skull, kommer han att anta någon form och ingripa. Ibland för han med sig en hel armé av djur. Dessutom kan han kontrollera alla träd inom 100 meter, och det är förvånansvärt vad de kan uträtta. Han kan med sin blick förvandla människor till träd om han övervinner offrets PSY med sin egen. Dessutom kan han automatiskt teleportera sig överallt i Vergiliskogen. Hans övriga krafter kan han aktivera automatiskt utan PSY-kostnad och motsvarar effektgrad 10 på följande besvärjelser: SPÅRLÖS, FINNA VATTEN, VINDKONTROLL, DIMMA, VÄDERKONTROLL, alla TILLKALLA, TALA MED och KONTROLLERA VARELSE-besvärjelser.

Färdigheter: Botanik 31, Områdeskännedom Vergiliskogen 31, Zoologi 31, Spela Panflöjt B5 (endast som människa), Hoppa 41, Klättra 41, Smyga 41, Finna dolda ting 21, Lyssna 41, Upptäcka fara 41, Simma B5, Spåra 41, Överlevnad skog 41.

Utrustning: Magisk panflöjt. För att använda den krävs FV B5 i Spela Panflöjt. Den innehåller en OBEMÄRKT E2, FRID E2, SJÄLVLÄKNING E2, SIGILL E2+E2+E2, PERMANENS E2+E2+E2 (se Gigant)

JÄGAREN (NÅGRA AV HANS FORMER)

FORM	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Skydd	Nat vpn	CL	Skada
Humanoid	18	14	40	25	25	30	20	27	0	0	2 nävar	30	1T3
											1 spark	30	1T6
Björn	40	40	40	20	25	30	—	40	2T6	5	1 bett	30	1T8
											2 klor	30	1T6
											1 kram	30*	2T8
Hjort	25	20	40	35	25	30	—	30	1T6	5	1 stångning	30	1T6
											2 hovar	30	1T8
Vildsvin	30	30	40	18	25	30	—	35	1T10	5	1 bett	30	1T8
											1 stångning	30	1T6
Örn	30	18	40	30	25	30	—	29	1T6	5	2 klor	30	1T6
											1 bett (halv SB)	30	1T6

*Bägge klorna måste ha träffat målet föregående SR för att björnkram ska kunna användas.

DE ODÖDA

IMÁRIA

En av Altors förhistoriska halvgudar var de odödas och den eviga plågans gudinna, Imária. När gudarnas vrede drabbade Altor spärrades Imária in i en underjordisk kammare på en ö. Hennes magiska bojor var gjorda så, att ingen av hennes ras kunde lösgöra dem. Tiden gick och Imária satt kvar i sitt fängelse. Efter många tusen år upptäckte hon att intelligenta varelser kommit till ön. Hon försökte kontakta dem mentalt, men hennes krafter hade försvagats, så nästan trehundra år gick innan budskapet nådde deras ledare. Lite senare var hon befriad, och inom kort hade hennes mörka själ förhäxat öns befolkning. Hon utnämnde ledaren, en ung kvinna (Karaleia), och ytterligare två kvinnor till översteprästinnor och gav dem stor makt. Resten av invånarna omvandlades till gengångare. Nu var hennes mål att erövra hela Altor. Hon lät konstruera en underjordisk stad och började där planera erövningen.

Då kom det oväntade bakslaget. Under den tredje konfluxen förintades hälften av imarioterna av köttätande insekter. Återstoden sökte skydd i den underjordiska staden, men försvann i djupet, när ön rämnade itu. För att undgå att förhäxas av Raukhra, den röda månen, flydde Imária tillbaka till sitt fängelse. Den enda som kunde befria henne var Karaleia, kvinnan som befriade henne förra gången, men även hon var fängslad någon kilometer bort. Det såg mörkt ut för mörkrets drottning, men efter en tid befolkades ön igen, och tack vare ödets ingripande har Imária åter fått några tjänare.

Imária är en mycket farlig kraft. De flesta människor lever utan vetskap om hennes existens, och de få som kommer i kontakt med henne är inte alltid medvetna om vad det egentligen handlar om. Så länge hon är inspärrad är hennes makt mycket begränsad, men Karaleia, vampyren som för tillfället är fängslad i ett bergrum, kan befria henne.

Skulle detta ske, kommer alla intelligenta varelser som befinner sig på Monturerna att förlora 4T6 PSY (inte permanent) p.g.a. den energiladdning som släpps lös, när en halvgud manifesterar sig. Skulle PSY nå noll förvandlas offret till en zombie. Sedan skulle Imária försöka 'omvända' resten av befolkningen en och en genom att övervinna deras PSY med sin egen (150). Räckvidden för denna attack är 500 meter. Offret faller dött till marken och uppstår senare som gengångare. Detta gäller ej älvfolk, vilka bara dör.

Imária manifesterar sig som en mörk dimma eller som en ung, blek kvinna. Vidare kan hon överta en kropp genom att övervinna offrets PSY med sin egen och offra 5 PSY (inte permanent). Offrets själ förintas då (eller förvandlas till en kummelgast). Närhelst hon vill, kan hon överta en odöds sinnen (inom 25 km) och tillfälligt ta över dess vilja. Hittills finns ingen känd metod att förinta henne...

IMARIOTISKA RINGAR

De imariótiska ringarna tillhörde en gång de forna kolonister som av Imária förvandlades till gengångare. När imariótema förgjordes under den tredje konfluxen, blev endast ringarna och andra föremål av ädelmetall kvar. Några ligger i gravar, några i gruvorna och några utanför Elmors kust, men de allra flesta ligger på botten av Gideonklyftan, under tonvis av sten. Ringarna har egentligen inga magiska egenskaper, men närvaron av Imárias mörka själ präglade dem till ondska, och Imária kan använda vissa krafter på ringbärarna, även från sin fängelsehåla. Ringarna kan se ut hur som helst, men de flesta är enkla silver- eller guldband med inskriptioner på baksidan: två namn och ett årtal på forntunga (daterat mellan 200 och 280 efter Monturernas första kolonisation).

Imária kan använda följande krafter på ringarnas bärare (älvfolk är immuna mot dessa angrepp, och kan bära ringarna utan problem):

- Hon kan förvandla bäraren till gengångare och ge honom en order han måste utföra. Detta innebär inte att gengångaren blir en viljelös slav. Han utför ordern men behåller sin självbevarelsedrift. Dessutom är det upp till Imária själv, om offret ska delges någon information om henne. För somliga gengångare manifesterar sig ordern som ett oförklarligt begär att utföra något.
- Om Imária vill kan hon låta bäraren få en viss kännedom om hennes existens och



situation. I speltekniska termer manifesterar detta sig som 3T20 erfarenhetspoäng i färdigheten Teologi (Imária).

- Imária kan utnyttja en bärares alla fem sinnen, oavsett om han är odöd eller inte.
- Hon kan också tillfälligt (2T6 SR) kontrollera en bärares kropp en gång per dygn (nattetid).
- Slutligen kan Imária kasta besvärjelser genom bärarens kropp. PSY-förluster dras från bäraren. Om PSY når noll förstörs han. Om en imariótisk gengångare någonsin förlorar sin ring, förstörs han.

IMARIAS BESVÄRJELSER

Följande besvärjelser behärskar Imária fullständigt. Hon kan kasta dem med automatisk framgång och en effektgrad på mellan ett och tio (vissa av besvärjelserna beskrivs i Gigant eller Monsterboken 2): Besmutsa, Sinnesmask, Besudla, Frost, Försegla, Mörker, Stenvägg, Spökröst, Dunkel, Hjärnblank, Lungfilter, Knäcka, Öppna, Vattenandning, Paralysering, Kontrollera lägre odöd, Mörkersyn, Frammana/skicka bort Umbra, Glacial och Mörkerbest, Rädsla, Mörkerväg, Köldväg, Blindhet, Klohand, Förtrollad sömn, Tystnad, Tala med död, Animera död, Skendöd, Fobi, Sinnesbedövning, Magisk syn, Panik, Förtvina tunga, Kontrollera andar, Smärta, Laddning, Terror, Deformera, Animera tupilak, Dödshand, Transfer, Avläsa magi, Kontrollera högre odöd, Förtvina extremitet, Sigill, Voodoritual, Livsuttömning, Permanens, Nexus, Frammana dödsriddare, Frammana gast, Zombiekopia, Spökdråp.

KARALEIA

Karaleia var ursprungligen en monturisk drottning, men hennes vilja blev vid ett tidigt stadium besegrad av Imária. Hon förvandlades till vampyr och blev sin härskarinnas trogna tjänarinna. Karaleia är totalt skoningslös, men föredrar att infiltrera snarare än att härja. Hon är en skicklig skådespelerska, och kan lätt smälta in i civilisationen för att utföra sina grymma dåd.

Den imariótiska vampyren skiljer sig mycket från den klassiska. För det första har de spegelbild. De tål solljus (även om de inte gillar det) och behöver inte tillbringa halva dygnet i en kista. De är inte rädda för kors, och förlorar inte STY om de inte dricker blod. Däremot kan de inte återvinna PSY-poäng på normalt sätt, men får tillbaks en poäng per FYS-poäng blod de dricker. Övriga detaljer överensstämmer med klassiska vampyrer.

STY 36	SMI 19	KAR 18
STO 13	INT 16	SB 1T6
FYS 0	PSY 27	KP 25

Färdigheter: Administration 16, Astrologi 16, Giftkunskap 18, Drogkunskap 15, Historia 20 (hon vet dock inte vad som hänt efter den tredje konfluxen), Forntunga B5/B5, Jori B3/B3, Brädspel 24, Bluff 18, Sjunga B4, Övertala 21, Förklädnad 24, Hoppa 20, Klättra 20, Smyga 20, Lyssna 24, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 16. Vapenfärdigheter: Dra vapen 20, Taktik 16, Stridshammare 19, Dolk 25, Kastkniv 23.
Magi: Elementarmagi 9, Illusionism 5, Nekromanti 19, alla tillåtna besvärjelser inkl. allmänna till S19.

GENGÅNGARE

Gengångare är en särskild form av kroppslig odöd som skapas genom mörka nekromantiska ritualer. Den odöde förändras inte till utseendet, det är hans inre liv som påverkas av transformationen från levande till odöd.

GRUNDEGENSKAPER

FYS blir 0 och STY fördubblas. KP beräknas från (STY+STO)/2. PSY kan aldrig förbättras över den nivå personen hade när han blev odöd, men när gengångaren kastar besvärjelser återvinner han de PSY-poäng han förbrukar på sedvanligt sätt. I övrigt sker inga förändringar.

TYPISK GENGÅNGARE

STY 22	SMI 11	KAR 11
STO 11	INT 11	SB 1T4
FYS 0	PSY 11	KP 17

SKADOR

Gengångaren skadas inte av droger, sjukdomar, köld eller syrebrist, men dock av magisk köld.

Ändringar av de skadeffekter som beskrivs på sid E50:

Gengångaren drabbas inte av de KP-förluster som förorsakas av blödning, eftersom han inte längre har någon blodcirkulation. Han förstörs däremot omedelbart om huvudet, bröst-

korgen eller magen blir kritiskt skadad; då bryts nämligen de magiska energier som håller samman hans odöda kropp.

NACKDELAR

Gengångarens personlighet förändras. De känslor som tillhör livet; kärlek, glädje, entusiasm och liknande; försvagas eller försvinner fullständigt. All könsdrift upphör helt. Gengångaren blir istället en person som är inriktad på sig själv och sin fortsatta existens. Han blir mer egoistisk, pragmatisk och nyttoinriktad, och hans sinnesstämning präglas av en genomgående, mild dysterhet.

Tänk dessutom på att gengångaren kan angripas med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD. Varje gengångare med självbevarelsedrift kommer nog att uppträda försiktigt i närvaro av skickliga nekromantiker. Den besvärjelsen är farlig...

IGENKÄNNINGSTECKEN

Man kan inte se direkt på gengångaren att han är odöd, men en noggrann granskning kan ge vissa ledtrådar till hans sanna natur.

ANDNING

En gengångare andas inte, även om han kan simulera andningsrörelser. Vidare påverkas inte gengångaren av syrebrist, t.ex. vid dränkning.

BLÖDNING

En gengångare blöder inte när han skadas, utan alla sår är torra. Han kan inte heller få blåmärken.

SÖMN

Den odöde behöver inte sova, men kan givetvis imitera sömn genom att sluta ögonen och låtsas. Det är dock en mycket långtråkig syssla och de flesta odöda arbetar dygnet runt.

MAT OCH DRYCK

En gengångare kan vare sig äta eller dricka något, då matsmältningssystemet har upphört att fungera. Han kan tugga saker och ting, men han kan inte svälja dem.

VÄXELVARM

Eftersom gengångaren är växelvarm antar han samma temperatur som sin omgivning. Detta kan observeras av de varelser som har mörkerseende (och då ser värmestrålning); värmesyn fungerar dock bara i avsaknad av vanligt ljus.

Den som rör vid en gengångares kropp tycker för det mesta att han är bokstavligt talat dödskall. Sålunda bör han endast skaka hand med folk vid tidpunkter då det är mycket varmt.

HUSDJUR

Hundar, hästar och andra husdjur tycker inte om odöda och reagererar genom att bli nervösa och illa berörda i närvaro av en gengångare. *Exempel: När gengångaren Fingal av Ols ska bestiga en häst måste han lyckas med ett Ridakast. Annars blir hästen bångsträvig och upprörd.*

ANDRA ODÖDA

Odöda kan alltid känna igen varandra, så om två sådana möts inser de omedelbart motpartens sanna natur.

GIDEONKLYFTAN

Den legendariska Gideonklyftan är 220 km lång och ungefär 500 meter djup. Bredden varierar, men som smalast är den drygt 25 meter. Övre kanten är helt fri från vegetation och ganska klippig. En tät dimma som försvårar sikten (–5 på Finna Dolda Ting) stiger upp ur djupet, vilket gör vandringar i närheten av klyftan mycket riskfyllda. Dånet från vattenfallen och vågor som slår mot klipporna långt där nere, förvränger ljuden så att man ibland tror sig höra röster från klyftan.

Många fartyg som havererar öster om Elmor, färdas med vattenströmmar till Gideonklyftan. De flesta krossas mot klipporna, men några kommer in oskadda. Dessa flyter sedan in i en underjordisk lagun, där de strandar. Enstaka skepp flyter upp vid klyftans västra mynning, något som gett upphov till legender om spökskepp.

Om någon försöker ta sig ner i klyftan från land, finner han detta mycket svårt (–10 på Klättra, –5 med rep, repstege och änterhake). Från havssidan kan man ta sig in med kanot, men redan 20 km från mynningen börjar starka ytströmmar som förhindrar återvändo. Tyvärr vimlar det av klippor och vrakdelar som försvårar färden (–5 på Kanot). Att simma är ännu svårare. Förflyttningen tredubblas, men kontrollslag sker var 100:e meter med en modifikation på –10.

STADEN

I mitten av Gideonklyftan, 200 meter ovanför havet, finns resterna av den underjordiska staden. Klyftan är här 70 meter bred. I bergsväggarna mynnar otaliga tunnlar, rum och trappor. Det är omöjligt att ta sig hit från en båt, men staden har förbindelse med den tidigare nämnda lagunen.

Om en person tar sig in i staden finner han resterna av imarióternas svunna civilisation. Rummen är många och innehåller flera föremål, som kan vara intressanta för spelarna. SL måste dock tänka på att alla organiska föremål torde ha förvittrat under de 1200 år staden legat orörd. Eventuella järnföremål har troligen också förstörts.

Större delen av staden kollapsade under den tredje konfluxen, och en hel del av det som återstod har rasat med åren. Återstoden upprätthålls av några imariótiska gengångare, som kom undan katastrofen. De lämnar aldrig staden, främst p.g.a. svårigheten att göra det och av rädsla för den nya världen. De är ju trots allt rätt gammalmodiga, och lär avslöjas ganska snabbt. SL bör också komma ihåg deras ofattbara ålder, och bestämma deras färdighetsvärden därefter. De är inte dumma, och kommer att göra allt för att fortsätta sin existens. I första hand tar de personer till fånga och för dem till Imária där de förvandlas till odöda. När personer färdas i den döda staden är det 10% chans var tionde minut att något händer, och 5% chans för varje rum de kollar. Alla gångar och rum är uthuggna direkt ur berget. Rummen har gistna ekdörrar, men de flesta är helt förstörda p.g.a. fukt och ålder.

1T20	Gångar	Rum
1-8	Rasrisk	Benrester
9-12	Råttflock	Fladdermöss
13-15	Sigill	Spindlar
16	1T3 imarióter	1 imariót
17	Skuggbest	Liten skatt
18	F.d. äventyrare	Imariótisk ring
19	Syrödla	Stor skatt
20	SL-överraskning	Magisk skatt

Rasrisk: Det är 5% risk per person att ett litet ras uppstår. Var och en inom 1T6 meter måste slå ett svårt SMI-kast eller ta 2T6 i skada från fallande klippblock. Råttflock, fladdermöss och spindlar: se MB1

Sigill: Imarióterna har placerat ut magiska SIGILL som aktiveras när levande varelser passerar över dem. Besvärjelsen som utlöses är en GASMOLN E10 (sövande, giftstyrka 3T4, 200 m³). Några minuter senare kommer 1T6 imarióter.

Imarióter: Om RPna fört oväsen är det förmodligen p.g.a. detta gengångarna kommer. I annat fall kanske de är på vaktrunda, på väg för att utrota syrödlor eller dylikt.

Skuggbest: Med jämna mellanrum skickar Imária ut skuggbestar (E10).

F.d. äventyrare: En oansenlig hög med ben, klädtrasor, rostiga svärd etc. i ett hörn.

Syrödla: Imarióternas svurna fiender från Gogero. De kommunicerar telepatiskt med varandra, men Imária uppfattar ofta deras signaler och skickar ut sina gengångare att eliminera dem.

Liten skatt: 1T20 gm, 1T100 sm, 1T6 juveler, silverstatyett (Imária).

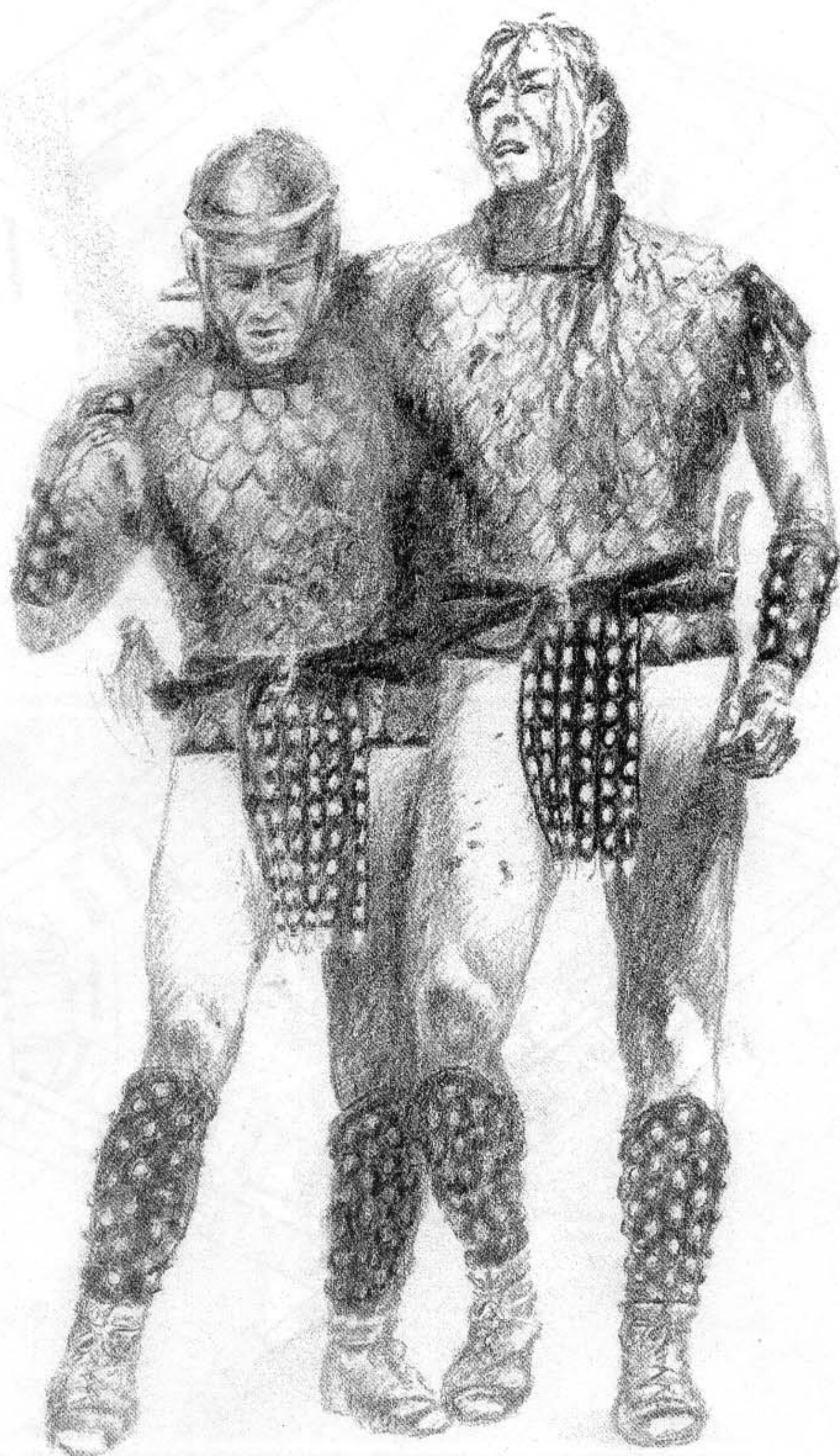
Stor skatt: 2 kistor silvertackor, en liten säck guldsand, 2T6 juvelprydda smycken, 1 liten påse oslipade juveler.

Magisk skatt: T.ex. en silverdolk med PARALYSERING E2, LIVSUTTÖMNING E2 och SIGILL eller en stridshandske av läder med STÅLSLAG E2 och SIGILL.

PLATSER

I stadens centrum, alldeles söder om klyftan, finns resterna av den samlingssal där de flesta imarióter befann sig när ön rämnade. Nu finns här bara omkullvälta pelare och stenblock. Salen är helt övergiven. I de södra delarna ligger Imárias tempel, eller egentligen hennes fängelse. Det kupolformade rummet bevakas ständigt av skuggbestar och gengångare. Golv och väggar består av svart marmor, och mitt i rummet ligger ett moln av förtätat mörker – Imária. Ur molnet hänger fem rödskimrande kedjor som är fästade i spetsarna på det pentagram som omger henne. Här inne kan hon använda alla sina krafter. Den enda som kan befria henne är Karaleia, som dock själv är inspärrad. Karaleias krypta ligger någon kilometer in i Aginobergen. Det är tomt sånär som en obsidiansarkofag.

Lagunen under staden är halvcirkelformad med radien 500 meter. Den blir allt grundare, för att längst in bilda en sandstrand. Överallt ligger lik, förruttnade skeppsrester och vrakdelar. Ett tiotal spiraltrappor leder upp till staden. I lagunen lever en jättebläckfisk, samma monster som terroriserar Zoduda.



TIMARS SLOTT, VÅNING 1

Tjänstefolk
Avträde
Hertigens sovrum
Utsiktsrum
Livvakter
Bankettsal
Avtr.
Avtr.
Betjänter
Frithlof
Molnbrug
Kontor
Martus
Rodolf
Marmalot
Kunduir
Krlanna
Rådets sammanträdesrum
Förråd
Privat matsal
Avträde

TIMARS SLOTT, VÅNING 2

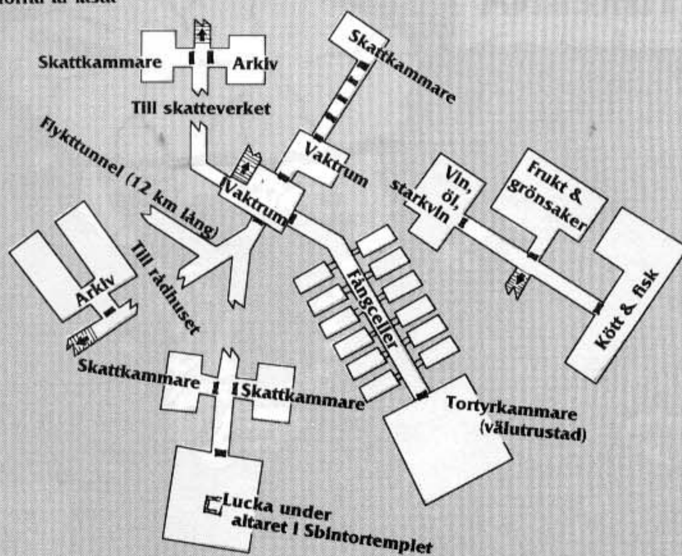
Avträde
Gästrum
Förråd
Förråd
Gästrum (svit)
Bostäder
Avträde
Marmalot
Frithlof
Kunduir
Förråd
Denos
Balkong
Utsiktsrum
Förråd
Rodolf
Avträde
Moln brug
Bostäder
Krlanna
Adson
Förråd
Gästrum
Martus
Bostäder
Gästrum
Förråd

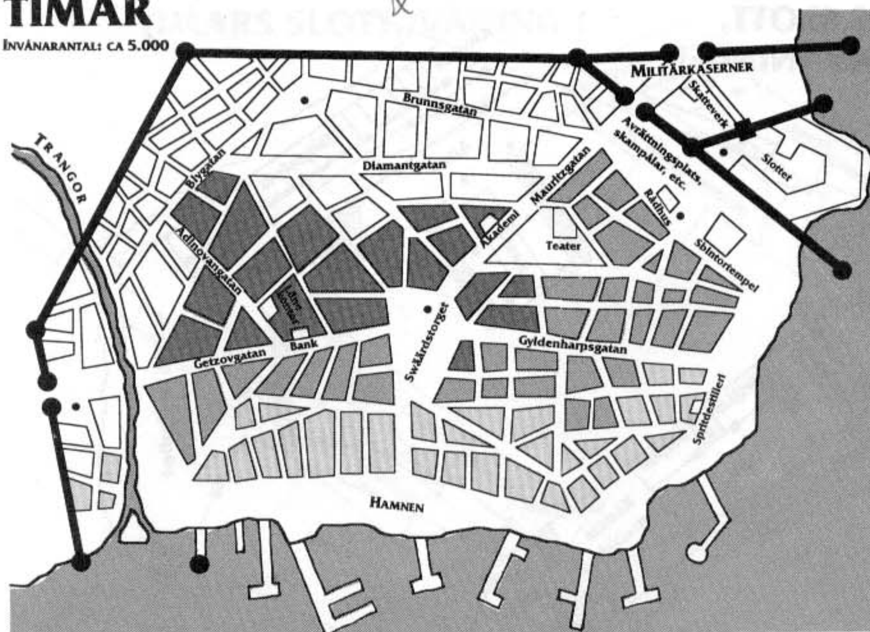
TIMARS SLOTT, BOTTENVÅNINGEN

Avträde
Tjänstefolk
Altan
Bassäng
Avträden
Betjänt
Betjänt
Sal
Rådets matsal
Kök
Festmatsal
Salong, tavelgalleri

TIMARS SLOTT, KÄLLAREN

Samtliga dörrar är låsta





FÄLTEN MARKERAR KVARTER:
- HANTVERKARKVARTER
- KÖPMANNAKVARTER
- HAMNKVARTER
- BOSTADSKVARTER

MONTURERNA



- Militärförläggning
- Väg/stig
- Stad/borg
- Kust
- Flod
- Skog

ÄVENTYRSSPELS

MONTURERNA

EN ÄVENTYRSMODUL I EREB ALTOR



R 370E.O. BLEV MAURITZ, EN UNG KARDISK ADELSMAN, FRÅNTAGEN SIN TITEL NÄR FADERNS POLITISKT KONSPIRERANDE PLANER UPPDAGADES. HAN BEGAV SIG DÅ AV PÅ EN SJÖRESA FÖR ATT HITTA ETT NYTT HEM, OCH FANN ÅR 373 ÖGRUPPEN NORDVÄST OM MELUKHA. INOM KORT HADE HAN VÄCKT ÖN UR DESS TÖRNROSASÖMN. MAURITZ OCH 500 KARDISKA FÖLJESLAGARE MED FAMILJER (FRÄMST OLIKTÄNKANDE MINORITETER) BYGGDE EN FÄSTNING PÅ EN KLIPPA OCH RUNT DEN EN STAD. MAURITZ, SOM HADE LÄGGNING FÖR SPRÅKHISTORIA, DÖPTE STADEN TILL TIMAR, "KLIPPFÄSTNING" PÅ FORNTUNGA.

NU, TVÅHUNDRA ÅR SENARE, ÄR MONTURERNA ETT LAND I KRIS, MOTSÄTTNINGAR MELLAN HÄRSKARE OCH UNDERSÅTAR ÄR SVÅRA OCH LANDET STÅR PÅ INBÖRDESKRIGETS BRANT.

MONTURERNA ÄR EN KAMPANJMODUL TILL EXPERT DRAKAR OCH DEMONER. DEN BESKRIVER ETT LAND INVID KONTINENTEN EREB. DU KAN LÄSA OM INVÅNARNA, GEOGRAFI, HISTORIA, STATSSKICK, KULTUR, ÄVENTYRSIDÉER OCH MYCKET ANNAT.

OBS! MONTURERNA ÄR INTE ETT SPEL. DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL EXPERT DRAKAR OCH DEMONER FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA MONTURERNA.



02-502